



АДМИНИСТРАЦИЯ БАЙКАЛОВСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА
СВЕРДЛОВСКОЙ ОБЛАСТИ
(АДМИНИСТРАЦИЯ БАЙКАЛОВСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА)

РАСПОРЯЖЕНИЕ

10.02.2025 г.

№ 35-р

с. Байкалово

О проведении муниципального этапа военно-патриотической игры
«Зарница 2.0»

В соответствии с планом мероприятий муниципальной подпрограммы «Патриотическое воспитание и молодежная политика Байкаловского муниципального района»:

1. Провести в 2024-2025 учебном году муниципальный этап военно-патриотической игры «Зарница 2.0» с 17.02.2025 по 16.04.2025 гг.
2. Утвердить Положение «О проведении муниципального этапа военно-патриотической игры «Зарница 2.0». (Приложение 1).
3. Утвердить состав Штаба муниципального этапа военно-патриотической игры «Зарница 2.0» (Приложение 2).
4. Утвердить план-график подготовки, организации и проведения муниципального этапа военно-патриотической игры «Зарница 2.0» (Приложение 3).
5. Настоящее Распоряжение разместить на официальном сайте Администрации Байкаловского муниципального района Свердловской области в сети «Интернет» www.mobmr.ru.
6. Контроль за выполнением настоящего Распоряжения возложить на заместителя Главы Байкаловского муниципального района по социальным вопросам О.А. Емельянову.

Исполняющий полномочия Главы
Байкаловского муниципального района,
заместитель Главы по социальным вопросам



Приложение № 1
к Распоряжению Администрации
Байкаловского муниципального района
Свердловской области
от 10.02.2025г. № 35-р

ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении муниципального этапа
военно-патриотической игры «Зарница 2.0»

1. Общие положения

1.1. Муниципальный этап военно-патриотической игры «Зарница 2.0» (далее – Игра) – это комплекс соревновательных мероприятий по основам подготовки к военной службе, физической культуре и основам безопасности жизнедеятельности.

Настоящее положение определяет цель, задачи, порядок и сроки проведения. категории участников Игры.

Игра проводится на муниципальном уровне и является этапом Всероссийской военно-патриотической игры «Зарница 2.0».

1.2. Общее руководство организацией и проведением муниципального этапа Игры осуществляет Штаб, который:

- определяет порядок и сроки проведения Игры;
- осуществляет общее руководство по подготовке и проведению муниципального этапа Игры;
- рассматривает предложения по совершенствованию порядка проведения муниципального этапа Игры.

К проведению муниципального этапа Игры Штабом привлекаются представители местного отделения Общероссийского общественно-государственного движения детей молодёжи «Движение первых», местного отделения Всероссийского детско-юношеского военно-патриотического общественного движения «ЮНАРМИЯ», Управления образования Байкаловского муниципального района Свердловской области, учреждений дополнительного образования, а также допускается привлечение иных лиц и организаций.

1.3. Штаб муниципального этапа Игры оставляет за собой право на изменение сроков и места проведения соревнований, и корректировку программы.

1.4. Финансовое обеспечение организации и проведения муниципального этапа Игры осуществляется за счет средств бюджета Байкаловского муниципального района Свердловской области.

2. Цель и задачи Игры

2.1. Цель Игры: приобретение и закрепление участниками навыков начальной военной подготовки, формирование личностных качеств участников, способствующих успешной самореализации, формирование прочных основ патриотического сознания, чувства верности долгу по защите своего Отечества, активной гражданской позиции, а также развитие патриотического движения и системы, исторически сложившихся военно-патриотических игр в Российской Федерации.

2.2. Задачи Игры:

- развитие у подрастающего поколения инициативы и лидерских качеств, самостоятельного мышления;
- формирование сознательного отношения к вопросам личной и общественной безопасности, развитие практических умений и навыков поведения в экстремальных ситуациях;
- популяризация среди детей и молодежи здорового образа жизни;
- повышение интереса к изучению истории Отечества, истории Вооруженных Сил Российской Федерации;
- повышение престижа службы в Вооруженных Силах Российской Федерации;
- содействие развитию военно-патриотического движения в Российской Федерации;
- содействие развитию системы военно-спортивных и военно-тактических игр в Российской Федерации.

3. Условия и порядок участия в Игре

3.1 Участие в Игре принимают отряды, состоящие из обучающихся общеобразовательных организаций и профессиональных образовательных организаций Байкаловского муниципального района Свердловской области в трех возрастных категориях:

- младшая возрастная категория (дата рождения с 1.10.2014 г. по 30.09.2017 г.)
- средняя возрастная категория (дата рождения с 1.10.2011 г. по 30.09.2014 г.);
- старшая возрастная категория (дата рождения с 1.10.2007 г. по 30.09.2011 г.).

Состав отряда в каждой возрастной категории: 10 человек (в том числе не менее 2 (двух) девушек). Из состава отряда выбирается командир отряда – юноша или девушка. Все участники отряда, получившего право принять участие в состязаниях Игры, кроме командира, получают одну условную военную специальность (роль): сапер (1 участник), оператор БПЛА (2 участника), топограф (корректировщик) (1 участник), медик (2 участника), штурмовик (1 участника), политрук (1 участник), военкор (1 участник). Смена условной военной специальности (роли) возможна при добровольном согласии участников и утверждении указанной смены командиром отряда.

3.2 Наставником отряда может быть руководитель/тренер команды, учитель, преподаватель-организатор предмета «ОБЗР», руководитель юнармейского отряда, военно-патриотического клуба. Наставник отряда несет ответственность за:

- формирование пакета заявочной документации согласно требованиям, изложенным в Положении и за достоверность документации;
- соблюдение участниками отряда дисциплины, мер безопасности во время движения в транспортных средствах и в пешем порядке, правил безопасного поведения при проведении спортивных соревнований, мер пожарной безопасности.

Наставник отряда имеет право получать в Штабе и в судейской коллегии Игры сведения по всем вопросам, связанным с организацией и проведением Игры.

Наставник отряда не вправе:

- создавать помехи для деятельности Судейской коллегии Игры, вмешиваться в работу судей и отвлекать их;
- находиться непосредственно в зоне проведения состязаний и испытаний Игры без разрешения судей;

- оказывать помощь своему отряду в ходе проведения состязаний и испытаний Игры (за исключением случаев прямого указания на это судьи состязания или испытания).

3.3 Наставникам отрядов и всем участникам отрядов необходимо выполнить следующие условия:

- быть зарегистрированным на официальном сайте Движения Первых в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» будвдвдвижении.рф (далее – сайт Движения Первых);
- авторизоваться и подать заявку на участие на странице Зарница.будвдвдвижении.рф;
- дать Согласие на обработку персональных данных путем нажатия на кнопку при подаче заявки на сайте Движения Первых и Согласие на обработку персональных данных, разрешенных субъектом персональных данных для распространения (согласия от обучающегося, не достигшего возраста 14 (четырнадцать) лет, даются родителем (законным представителем) обучающегося).

3.4 При подаче заявки Наставнику отряда необходимо:

- авторизоваться на странице Зарница.будвдвдвижении.рф и указать позывной. Позывной должен быть сформулирован на русском языке, написан кириллицей, не должен содержать оскорбительных выражений и специальных символов. Длина позывного не должна превышать 15 символов.

Также на усмотрение пользователя можно загрузить фотографию или аватар. После авторизации анкета Наставника отряда будет отправлена на модерацию администраторами, и функция «Создание отряда» будет включена в личном кабинете Наставника отряда;

- зарегистрировать отряд на странице Зарница.будвдвдвижении.рф;
- сформировать отряд, состоящий из 10 участников в одной возрастной категории, путем приглашения участников по специальной ссылке-приглашению, предоставленной в личном кабинете Наставника отряда;
- в личном кабинете Наставника отряда нажать на кнопку «Панель управления отрядом», перейти в раздел «Заявка на Зарницу» и в электронной форме сформировать заявку. Полная инструкция будет предоставлена и размещена на странице Зарница.будвдвдвижении.рф в разделе «Документы».

Инструкции по регистрации на Игру размещены по ссылке: <https://disk.yandex.ru/d/DzEUSr6dM7Ar7w>.

3.5 Условия формирования отряда:

- название отряда должно быть сформулировано на русском языке, написано кириллицей, не должно содержать оскорбительных выражений и специальных символов. Длина названия отряда не должна превышать 15 символов. Необходимо указать тип отряда (общеобразовательное учреждение, учреждение среднего профессионального образования).

3.6 При подаче заявки участнику необходимо:

- авторизоваться на странице Зарница.будвдвдвижении.рф и указать позывной. Позывной должен быть сформулирован на русском языке, написан кириллицей, не должен содержать оскорбительных характеристик и специальных символов. Длина позывного не должна превышать 15 символов. Также на выбор пользователя можно загрузить фотографию или аватар, указать информацию о себе и о наличии ОВЗ. Пользователь выбирает одну из предложенных ролей, которая носит

рекомендательный характер для Наставника отряда. После авторизации анкета участника будет отправлена на модерацию администратору;

- вступить в отряд по ссылке приглашения, которую направил Наставник отряда или которую получил в любой другой форме.

3.7 В день прибытия на Игру Наставник отряда предоставляет в Муниципальный штаб следующие документы:

- заявку на участие (далее – Заявка), составленную по форме, указанной в Приложении № 1, заполненную в электронном виде (в виде электронного файла в формате *.doc, *.docx)

- справку о проведении с участниками отряда инструктажа по технике безопасности (Приложение № 2);

3.8 Документы предоставляются в срок, определенный Муниципальным штабом Игры. Документы, поступившие позже указанных сроков либо не в полном объеме, к рассмотрению не принимаются, отряд к участию не допускается.

3.9 Команда должна иметь единообразную военную (юнармейскую) форму с головным убором.

3.10 Отряды, подавшие заявку на участие в Игре, обязаны принимать все пункты расписания состязаний и испытаний Игры как обязательные к исполнению. Наставники отрядов информируются Муниципальным штабом о внесении изменений в расписание состязаний и испытаний Игры и доводят полученную информацию до сведения участников.

3.11 Отряд, не участвующий в каком-либо состязании и испытании Игры (в том числе, по причине опоздания ко времени начала испытания), занимает место, следующее в рейтинге за всеми отрядами, принявшими участие в данном испытании.

3.12 В случае участия представителей отряда в драках, использовании нецензурной брани, а также при выявлении употребления участниками отряда во время проведения Игры алкогольных напитков, наркотических или психотропных веществ, курения (в том числе, различных видов электронных сигарет), отряд незамедлительно дисквалифицируется, отстраняется от дальнейшего прохождения Игры и покидает территорию проведения Игры.

3.13 В случае совершения участниками отряда или Наставником отряда противоправных действий, отряд незамедлительно дисквалифицируется, отстраняется от дальнейшего прохождения Игры и покидает территорию проведения Игры. Лицо, совершившее противоправные действия, передается представителям правоохранительных органов.

3.14 По окончании Игры каждому Наставнику отряда выдается копия итогового протокола, которую необходимо прикрепить в специальное поле в электронном виде на странице Зарница.будвьдвижении.рф для получения участниками отряда сертификатов участников Игры.

4. Порядок проведения Игры

4.1 Сроки и место проведения Игры:

- младшая возрастная группа (7-10 лет) - **28 марта 2025 года**. Место проведения: МАОУ «Байкаловская СОШ», село Байкалово, улица Мальгина, 70. Начало игры: 10.00;

- средняя возрастная группа (11-13 лет), старшая возрастная группа (14-17 лет) - **12 апреля 2025 года**. Место проведения: МАОУ «Байкаловская СОШ», село Байкалово, улица Мальгина,98. Начало игры: 10.00.

4.2 Игра начинается с торжественной церемонии открытия. Обязательными элементами церемонии открытия Игры являются вынос Государственного флага Российской Федерации, в сопровождении гимна Российской Федерации.

4.3 Завершающим мероприятием Игры является торжественная церемония закрытия. Церемония проводится в форме торжественного построения с выносом Государственного флага Российской Федерации в сопровождении гимна Российской Федерации.

4.4 Победители Игры получают право выступить в зональном этапе военно - патриотической игры «Зарница 2.0» (по 1 (одному) отряду в каждой возрастной категории от муниципального образования Байкаловский муниципальный район Свердловской области).

Муниципальный штаб Игры имеет право сформировать сводный отряд из участников отрядов победителей и призеров. Формирование сводного отряда допускается при наличии согласия большинства участников отряда-победителя. В состав сводного отряда должно входить не менее 6 участников отряда-победителя.

5. Программа проведения этапов Игры

5.1 В Игре проводятся следующие состязания в составе отрядов:

5.1.1 Для младшей возрастной группы (Приложение 3):

- Конкурс «Приветствие отряда»;
- Отрядное состязание «Основы строевой подготовки»;
- Отрядное состязание «Первая помощь»;
- Отрядное состязание «История Отечества»;
- Викторина «Герои в форме»;
- Спортивная игра «Снайпер»;
- Маршрутная игра «Зарница 2.0».

5.1.2 Для средней и старшей возрастных групп (Приложение 4):

- Отрядное состязание «Военизированная эстафета»;
- Отрядное состязание «Общевойсковая грамотность»;
- Отрядное состязание «Строевая подготовка»;
- Отрядное состязание «Основы российской государственности и военной истории»;
- Отрядное состязание «Тактическая медицина»;
- Отрядное состязание «Огневая подготовка»;
- Отрядное состязание «Радиационная, химическая и биологическая защита»;
- Отрядное состязание «Выживание в экстремальных условиях»;
- Отрядное состязание «Тактическая подготовка»;
- Тактическая игра на местности;
- Индивидуальные состязания командиров, политруков, саперов, военкоров, медиков, штурмовиков, операторов БПЛА.

Виды соревновательной программы Игры могут меняться на усмотрение Штаба Игры. Обязательны к проведению не менее 70 % от всех заявленных соревновательных видов и дисциплин.

6. Подведение итогов Игры

6.1 Личные и командные места по видам программы соревнований определяются согласно правилам соревнований по данным видам. По окончании каждого вида Муниципальный штаб Игры на основании результатов, показанных отрядом, определяет место, занятое каждым отрядом и отражает его в сводном протоколе.

6.2 В случае если команды показывают одинаковый результат в неспортивных дисциплинах, то в сводной таблице им проставляется одинаковый номер места, причем нумерация мест продолжается по порядку с пропуском последующего номера (Например, две команды заняли 1 место, следующая команда – 3 место).

Общеконандное первенство (место) в соревнованиях определяется по наименьшей сумме мест, занятых командой в отдельных видах программы. В случае равенства суммы мест победитель определяется по наибольшему количеству первых (вторых, третьих и т. д.) мест.

7. Награждение победителей Игры

7.1 Отряды-победители награждаются грамотами и призами, отрядам- вручаются благодарности и призы. Участники команд, показавших лучший личный результат по видам соревнований, награждаются грамотами.

Организаторы Игры могут устанавливать специальные призы.

ЗАЯВКА
на участие в муниципальном этапе
военно-патриотической игры «Зарница 2.0»

Наименование образовательной организации _____

Название отряда: _____

Состав отряда:

№ п/п	Фамилия, имя, отчество (полностью)	Пол	Дата рождения (число, месяц, год)	Серия и номер св-ва о рождении (паспорта)	Домашний адрес	Контактный номер телефона (личный и родителя / законного представителя)	ID-номер регистрации	Образовательная организация, Класс (группа)	Допуск врача

Всего допущено к соревнованиям _____ человек. / Врач. _____ / Дата: « ____ » _____ 202__ года

(подпись)

(Ф.И.О., личная печать врача)

Командир отряда: _____
(фамилия, имя полностью)

Наставник отряда:

Фамилия, имя, отчество (полностью)	Дата рождения (число, месяц, год)	Паспортные данные	Место работы, должность	Контактные номер телефона и адрес электронной почты

Дата: « ____ » _____
 202__ года

(должность руководителя направляющей организации)

(подпись)

(расшифровка подписи)

М.П.

СПРАВКА

Настоящей справкой удостоверяется, что со всеми нижеперечисленными участниками отряда _____,

(название отряда)

направленными для участия в муниципальном этапе военно-патриотической игры «Зарница 2.0», проведен инструктаж по следующим темам:

1. Меры безопасности во время движения в транспортных средствах и в пешем порядке к месту проведения соревнований.
2. Правила безопасного поведения при проведении спортивных соревнований.
3. Меры пожарной безопасности.

№ п/п	Фамилия, имя, отчество участника отряда	Личная подпись участника отряда и его родителя/законного представителя
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		

Инструктаж проведен _____
(Ф.И.О. полностью, должность лица, проводившего инструктаж)

Подпись лица, проводившего инструктаж _____

Наставник отряда _____

(Ф.И.О. полностью, должность)

приказом № ____ от « ____ » _____ 202__ года назначен ответственным за жизнь, здоровье и безопасность вышеперечисленных участников отряда в пути следования и во время проведения этапа Игры.

(должность руководителя направляющей организации)

(подпись)

(расшифровка подписи)

М.П.

ПРОГРАММА ОТРЯДНЫХ СОСТЯЗАНИЙ
Всероссийской военно-патриотической игры «Зарница 2.0»
для младшей возрастной категории (7-10 лет) муниципального этапа

Отрядное состязание «Основы строевой подготовки»

В состязании «Основы строевой подготовки» участвует весь отряд во главе с командиром. В процессе подготовки отборочного этапа каждый отряд выбирает род или вид войск Вооруженных Сил Российской Федерации, готовит костюмы отряда с элементами принадлежности к выбранной категории, выбирает песню для исполнения в строю. Песня должна соответствовать уровню психоэмоционального развития детей.

Основные этапы:

Этап 1: построение, доклад командиров о готовности.

Этап 2: оглашение правил, жеребьевка.

Этап 3: выполнение строевых упражнений каждым отрядом:

1. Построение в одну шеренгу;
2. Выполнение команды «Равняйся!»;
3. Выполнение команды «Смирно!»;
4. Повороты направо, налево, кругом;
5. Расчет на первый-второй;
6. Перестроение в две шеренги;
7. Перестроение в одну шеренгу;
8. Выполнение команды «Сомкнись»;
9. Движение строем с песней;
10. Выполнение команды в строю «Равнение направо/налево».

Этап 4: подведение итогов.

Критерии оценки (пятибалльная система)

Отряд	
1.	Опрятность внешнего вида
2.	Строевая стойка
3.	Построение в шеренгу
4.	Повороты направо, налево, кругом
5.	Расчет по порядку, на первый-второй
6.	Перестроение в две шеренги
7.	Выполнение команд «Равняйся», «Смирно», «Равнение направо/налево» в ходе движения
8.	Движение строевым шагом
9.	Исполнение песни
Действия командира отряда	
10.	Движение строевым шагом
11.	Доклад
12.	Подача команд

Отрядное состязание «Первая помощь»

В состязании «Первая помощь» участвует весь отряд. Отряд получает ситуационную практическую задачу, которую необходимо решить за ограниченный период времени.

Контрольное время выполнения задания – 5 минут.

Если отряд не укладывается в контрольное время, то получает 0 баллов.

Материально-техническое обеспечение, необходимое для проведения состязания: Аптечка первой помощи (1 на каждый отряд), включающая в себя:

1. Перевязочный материал: бинты 5x10, бинты 7x14, стерильные салфетки, лейкопластырь катушечный, бактерицидный лейкопластырь, клей БФ - 6.
2. Средства остановки кровотечения: резиновый артериальный жгут, турникет кровоостанавливающий.
3. Средства иммобилизации: лестничные шины Крамера, самодельные шины.
4. Антисептические средства: бриллиантовый зелёный (Зелёнка), настойка йода 5%, спирт этиловый (одеколон).
5. Подручные средства оказания МСП: косынка, грелка, пузырь со льдом (или пакет гипотермический для ПМП), ножницы, карандаш, бумага, пинцет, шпатель.
6. Другие часто используемые лекарственные средства: уголь активированный, настойка Валерианы, цитрамон, нашатырный спирт, валидол, сода, бикарбонат, уксус 3%, вазелин.

Состязание проводит старший судья, судья-хронометрист и волонтер-секретарь. Правильность выполнения задачи оценивается старшим судьей состязания и вносится в сводную ведомость.

Таблица оценивания состязания

№	Аспект	Примечание	Балл
1.	Перед выполнением задания участники убедились, что рабочая зона безопасна.	10 баллов не начисляется, если участники не оценили безопасность	10
2.	Участники работают в медицинских перчатках	5 баллов не начисляется, если контакт с пострадавшим осуществлялся без перчаток	5
3.	Проведен обзорный осмотр пострадавшего	5 баллов не начисляется, если участники не осмотрели пострадавшего	5
4.	Проведена прямая тампонада раневой поверхности	10 баллов не начисляется, если тампонада не полностью перекрывает края раны. Если тампонада выполнена из не плотной в 5-6 слоев минимум марлевой салфетки или части бинта, либо бинта целиком.	10
5.	Правильно наложена тугая повязка	Вычесть 4 балла, если повязка не тугая; Вычесть 2 балла, если концы повязки не зафиксированы, болтаются, висят; Вычесть 2 балла, если повязка не перекрывает края тампонады; Вычесть 2 балла, если узел фиксации повязки находится в проекции раны.	10
6.	Осуществлен вызов Скорой Помощи	10 баллов не начисляется, если участник не озвучил момент вызова скорой помощи	10
7.	Выполнены мероприятия по подробному осмотру пострадавшего, в целях выявления признаков травм. (ощупывание пострадавшего в следующем порядке – голова – шея – грудная клетка – спина – живот – таз -нижние конечности - верхние конечности.	5 баллов не начисляется, если участники не выполнили подробный осмотр	5
8.	Выполнены мероприятия по согреванию пострадавшего	10 баллов не начисляется, если спасательное одеяло лежит на пострадавшем не той стороной и части тела пострадавшего остались открытыми.	10
9.	Выполнена передача пострадавшего бригаде скорой помощи	5 баллов не начисляется, если участники не озвучили факт передачи пострадавшего скорой помощи.	5

Отрядное состязание «История Отечества»

Состязание проводится в формате тестирования участников отрядов. В состязании принимает участие весь отряд. Время на выполнение заданий не более 45 минут:

- 10 минут инструктаж и раздача бланков с заданиями;
- 30 минут прохождение тестовых испытаний;
- 5 минут сбор заполненных бланков.

Материально-техническое обеспечение: столы, стулья, бланки с заданиями/компьютеры, ручки (по количеству участников, одновременно проходящих испытание).

Тестовая часть состоит из 3-х блоков:

Блок №1. «Персонажи»

Блок №2. «Термины»

Блок №3. «Символы»

Блок №4. «Ребус»

Во время конкурсного испытания запрещается:

- использование смартфонов и иных средств связи с выходом в сеть Интернет;
- обсуждение вопросов с другими участниками;
- использование литературы и иных справочных материалов;
- участие руководителей и тренеров отряда не допускается.

В случае нарушения правил результаты теста нарушившего дисциплину участника аннулируются и не идут в зачет отряда.

Результаты ответов на задание теста оцениваются: за каждый правильный ответ – 1 балл; за неправильный ответ или пропуск в задании – 0 баллов. Сумма индивидуальных баллов, полученных за правильное выполнение задания, суммируется. Победителем в конкурсе считается отряд, набравший наибольшее количество баллов.

Максимальное количество баллов: 10 баллов.

ПРИМЕЧАНИЕ: Регламент конкурсного испытания несет рекомендательный характер. Штабы имеют право вносить изменения в зависимости от имеющейся базы и перечня материально-технического обеспечения.

Викторина «Герои в форме»

Викторина проводится для всех отрядов одновременно. В викторине принимает участие весь отряд. Викторина включает в себя следующие блоки:

1. «Знатоки»;

В рамках данного блока командиры отрядов получают карточки с вопросами. Отряды в течение 5 минут обсуждают вопросы. По истечении 5 минут по звуковому сигналу участники по очереди читают вопрос и отвечают на него.

За каждый правильный ответ засчитывается один балл. Побеждает отряд, набравший наибольшее количество баллов.

2. Кроссворд «Воинская мудрость»;

Каждый отряд получает вариант кроссворда и необходимые расходные материалы: листы А4, ручки, карандаши, маркеры. Отряд приступает к работе.

Отведенное время на работу 10 минут.

В подведении итогов учитывается слаженность работы, активность каждого бойца. Максимальное количество баллов за задание – 12.

3. Блицтурнир «Что ты знаешь о нашей армии?»;

На слайде появляется вопрос (примеры см. ниже), отряд с помощью звукового сигнала (свисток, хлопок в ладоши или др.) извещает о готовности отвечать. Отвечает отряд, первый подавший сигнал о готовности к ответу.

За каждый правильный ответ отряду засчитывается балл.

4. «Воинские звания»;

Организатор викторины предлагает отрядам за 1 минуту написать как можно больше воинских званий.

Побеждает отряд, перечисливший наибольшее количество званий.

5. «Города воинской славы».

Отрядам на экране демонстрируются фотографии городов воинской славы и иных городов с названиями. Задача отрядов выбрать из предложенного списка города воинской славы и объяснить, почему город получил данный статус.

Спортивная игра «Снайпер»

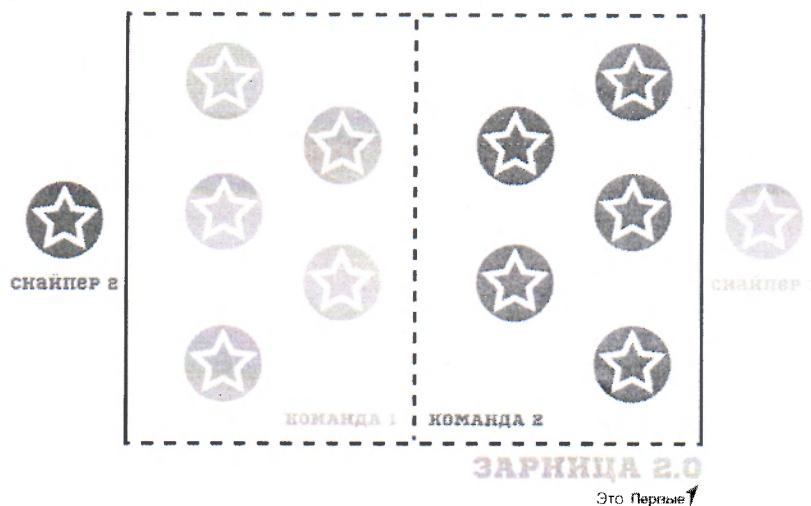
Спортивная игра «Снайпер» проводится по турнирной системе. В состязании одновременно принимает участие 2 (два) отряда. В состязании участвует весь отряд.

Материально-техническое обеспечение, необходимое для проведения состязания:

1. Волейбольный мяч;
2. Свисток;
3. Безопасная ровная площадка (спортивный зал), разделяемая средней линией (линия атаки) на две площадки для двух отрядов.

Проведение состязаний обеспечивает судья и два его помощника. В состязании принимают участие одновременно 2 отряда. В каждом отряде выбирается «снайпер» (командир), остальные становятся обычными бойцами. Размещаются бойцы таким образом:

СХЕМА СОСТЯЗАНИЯ «СНАЙПЕР»



Перед началом состязаний каждый отряд занимает по жребью свою половину поля. Бойцы занимают на поле произвольное положение. Снайперы отрядов становятся за крайней линией поля противника (на линию снайпера). Состязание начинает «снайпер» одного из отрядов – перебрасывает мяч бойцам своего отряда, стараясь попасть в любого бойца второго отряда. Мяч ловит любой боец первого отряда, находящийся на площадке. Члены отряда первого «снайпера» могут выбивать игроков противника или перебросить мяч обратно своему «снайперу». Задача каждого отряда заключается в том, чтобы выбить с поля бойцов отряда соперника. Боец считается «выбитым», когда противник попал в него мячом и мяч упал на землю. «Выбитые» бойцы считаются взятыми в плен. Пленники не выбывают из состязания, а уходят со своего поля за крайнюю линию противника (линию снайпера). Пленники продолжают участвовать в игре с линии снайпера. Они стремятся вернуться на свое поле. Для этого им необходимо с линии снайпера выбить бойцов отряда соперника.

Снайпер уходит со своего поста и входит на поле своего отряда после первого же выбитого игрока своего отряда. Если все пленники выручают себя и на линии снайпера никого не остается, туда снова переходит снайпер.

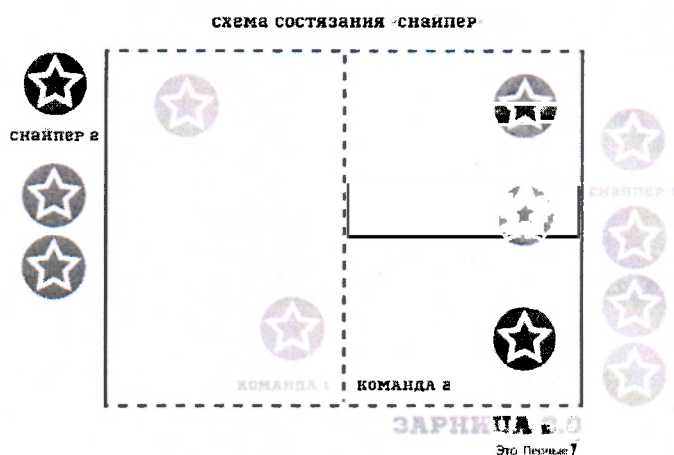
Бойцы каждого отряда передвигаются по своему полю без каких-либо ограничений, их задача увернуться от мяча противника, в удобные моменты они стараются поймать мяч и перейти в нападение.

В случае, если боец отряда поймал мяч «с лету», то боец остается на поле, а мяч переходит к отряду бойца, и уже они начинают перебрасываться со своим снайпером. Мяч, пойманный от земли, не считается – боец выбывает с поля. Если мяч выбил бойца, а затем, не коснувшись земли, был пойман другим бойцом, то боец остается на поле. Мяч, коснувшийся земли, выбить бойца с поля не может. В том случае, когда мяч, не коснувшись земли, осалил не одного, а нескольких бойцов, то из игры выходят все выбитые бойцы. Пленник выходит на поле один, независимо от количества выбитых им бойцов.

Снайпер отряда, выбитый с поля, уходит на линию снайпера на правах простого бойца. Бойцы и снайпер на поле не имеют права наступать на ограничительные линии всей площадки. В случае нарушения мяч передается отряду соперника. Пленники не имеют права наступать

на крайнюю линию площадки соперника и бить мячом за пределами боковых линий своей линии снайпера. В случае нарушения мяч переходит отряду противника. Мяч, вышедший за пределы одного отряда, передается снайперу или пленникам другого отряда.

В итоге к концу состязания большая часть бойцов оказывается рядом со своим снайпером за линией поля, а оставшиеся несколько бойцов находятся «под огнем».



В случае, когда на площадке остается один боец, через каждые 2 минуты ему дается минутный перерыв для отдыха.

Побеждает отряд, который быстрее «выбивает» всех бойцов отряда соперника. Количество сыгранных партий состязания определяется штабом этапа (не более трех). Перерывы между партиями не менее 5 минут. Если состязания проводятся на время (3-6-10 минут), то победа присуждается тому отряду, у которого будет меньше пленников.

Маршрутная игра «Зарничка 2.0»

Маршрутная игра – форма проведения тематического отрядного состязания, в ходе которого отряды – участники двигаются по определенному маршруту в определенной последовательности и делают остановки на «станциях», где выполняют специальные задания.

Цели маршрутной игры:

- проверка знаний и умений, связанных с историей России и армии, умения выполнять простейшие действия, связанные с гражданской обороной, первой помощью, выполнением задач военных специалистов – участников «Зарничка 2.0»;
- развитие познавательных интересов и потребностей, формирование ценностных ориентаций, эмоциональной сферы участников игры;
- развитие навыков командной деятельности.

Игра может проходить как в помещении, так и на открытой площадке на улице.

В зависимости от подготовленности участников маршрут может быть заранее сформирован штабом этапа для каждого отряда (отрядам выдаются на сборе – старте маршрутные листы), маршрут также могут формировать сами

участники, решая поставленные задачи, расшифровывая зашифрованные сообщения на каждом этапе игры. Первая записка с загадкой, задачей выдается на точке старта. Наиболее сложный вариант – движение от одной «станции» до другой по азимуту, который задается на каждой пройденной «станции».

Штаб этапа, формируя маршруты отрядов, должен учитывать путь движения, чтобы отряды на «станциях» не пересекались.

Количество «станций» должно быть равно или быть больше количества отрядов.

На каждой станции штаб игры предлагает выполнить задание в строго определенное время, как правило, это 5-7 минут.

При оценивании прохождения маршрута учитывается точность выполнения заданий на «станциях», скорость прохождения маршрута, сплоченность отряда.

Алгоритм проведения игры включает в себя:

- подготовку участников к игре;
- сбор – старт, выдачу заданий;
- движение отрядов по маршруту;
- участие команд в организуемой на станциях деятельности;
- сбор – финиш.

Первый этап. Подготовка игры.

При подготовке игры ее организаторам необходимо:

- проложить маршрут игры (если игра проводится в помещении, то маршрут прокладывается по аудиториям здания; если игра проводится на улице, то протяженность маршрута составляет до 1 км; рекомендуется, чтобы маршрут был кольцевым);
- разделить маршрут на этапы (станции);
- составить содержание (комплекс вопросов, тематических заданий) каждого этапа игры;
- определить организаторов и судей для каждого этапа игры;
- определить места расположения станций, где находятся организаторы и судьи на маршруте игры;
- разработать критерии оценки выполнения участниками игры заданий;
- подготовить для каждого отряда участников игры маршрутные листы, в которых указываются названия этапов (станций) и порядок их прохождения или загадки, зашифрованные задания, которые выдаются после выполнения заданий на станции. Отгадав загадку, расшифровав записку, отряды определяют дальнейший маршрут;
- оформить плакаты с названиями этапов (станций) игры – (они должны быть крупными, яркими, броскими, легко читаемыми) и при необходимости стрелки, указывающие направление маршрута.

Рекомендуется провести занятия с детьми по истории армии, тренировки по оказанию первой помощи и выполнению иных заданий.

Второй этап. Проведение игры.

Начинается игра с общего сбора-старта, который может проводиться в форме линейки, где отряды строятся, докладывают штабу игры о готовности к участию

- участникам игры проговаривают условия игры;

- знакомят с порядком проведения игры;
- называют этапы (станции) игры;
- представляют судей (сразу же после представления они отправляются на свои места стоянок на маршруте игры);
- вручают маршрутные листы или задания;
- сообщают о времени прохождения маршрута и о звуковых сигналах, напоминающих о необходимости перехода от одной станции к другой.

На маршрут игры отряды выходят одновременно.

На каждом этапе (станции) отряд находится не более 10 минут, 2-3 минуты затрачивается на переход с этапа на этап.

На каждом этапе организаторы предлагают всем отрядам систему вопросов, тематических заданий, судьи оценивают их выполнение в соответствии с принятыми критериями и выставляют оценки.

Третий этап. Подведение итогов.

Судьи подсчитывают сумму баллов, набранную отрядом. Определяются победители игры – отряды, занявшие 1-ое, 2-ое, 3-е места.

На итоговом общем сборе объявляются окончательные результаты игры, называются победители, вручаются призы.

Среди критериев выполнения участниками игры предлагаемых организаторами заданий могут быть следующие:

- полнота и глубина знаний;
- эрудиция;
- сообразительность, смекалка;
- умение использовать знания на практике;
- творчество в деятельности;
- умение организовать коммуникацию между членами отряда;
- активность всех членов отряда;
- скорость и точность выполнения задания.

Рекомендованные станции

1. Граждане большой страны. Вопросы на знание государственной символики Российской Федерации.

2. Меткий стрелок. Броски в цель малым мячом или муляжом гранаты. Каждый член отряда делает бросок. В качестве итога засчитывается общая сумма попаданий в цель или сумма длины броска гранаты каждого участника.

3. Первая помощь. Отряд делится на пары. 1 участник в паре накладывает простую повязку на руку второму на время.

4. Переправа. У первых участников отрядов по 2 модуля «кочки», по сигналу участники продвигаются по «кочкам», переставляя их вперед до зрительного ориентира, обратно возвращаются бегом и передают «кочки» следующему участнику отряда.

5. Разведчик. Найти на ограниченной территории фрагменты письма – тайнописи – это может быть письмо, написанное зеркально или с переставленными в словах буквами, сложить, расшифровать.

6. Построение. Командир строит отряд в одну шеренгу на скорость, командует выполнить простые строевые упражнения (повороты направо, налево, кругом, расчет на 1-2 и перестроение в 2 шеренги).

7. Что делать, если. Вопросы на знание правил поведения в экстремальной ситуации, например, что делать, если в школе прозвучал сигнал пожарной тревоги, если к вам подходит незнакомый человек и приглашает вместе с ним пойти на прогулку, если вам надо перейти дорогу, где нет светофора.

8. Связист. Используется игра «Сломанный телефон» – отряд выстраивается в 1 линию, первому на ухо передается короткая информация. Последовательно все участники на ухо сообщают эту информацию следующему. Задача: передать информацию с наименьшими искажениями.

9. Ориентирование на местности. Определить с помощью компаса север – юг, запад – восток. С учетом сторон света сложить из отдельных элементов топографическую карту школьного двора или иной знакомой отрядам территории.

10. Паутина. Каждый участник по очереди проползает по участку (6 м) по-пластунски под ограничением на высоте не более 30 см. Задача отряда: проползти каждому участнику по очереди под ограничителем высоты, не задев его. Оснащение: оборудованная площадка, участок длиной 6 м, знак на стойке с условным обозначением состязания; оценочные листы; ограничитель высоты (веревка, сетка и др.) на колышках или каркасе; секундомер)

Необходимые материалы и инструменты:

1. малые мячи (не менее 5) или муляжи гранат (не менее 2);
2. бинты;
3. модули из картона или фанеры «кочки»;
4. компас;
5. бумага форматом А4;
6. ручки, карандаши;
7. секундомер.

Конкурс «Приветствие отряда»

Конкурс представлять собой презентацию творческих номеров отрядов на заданную тему. В конкурсе принимает участие весь отряд. Порядок выступления отрядов определяется жеребьёвкой. В рамках конкурса, отряд представляет выбранный род или вид войск РФ, свою образовательную организацию, свой муниципалитет. В ходе выступления демонстрируются навыки исполнения строевой песни, декларации стихов и «речёвок» (кричалок).

На выступление каждого отряда отводится не более 2 минут. В случае нарушения хронометража отряду могут быть присвоены штрафные баллы.

Выступления оценивает жюри в состав которого входят представители творческого сообщества, администрации муниципального образования, участников боевых действий.

Жюри оценивает выступления в соответствии со следующими критериями:

1. Слаженность исполнения (максимальный балл – 10 баллов);
2. Качество исполнения (максимальный балл – 10 баллов);
3. Соответствие заявленной тематике (максимальный балл – 10 баллов);
4. Оригинальность (максимальный балл – 10 баллов);

5. Художественное оформление выступления (костюмы, реквизит и т.д.) (максимальный балл – 10 баллов);
 6. Артистизм исполнения (максимальный балл – 10 баллов);
 7. Участие всех участников отряда (максимальный балл – 10 баллов);
 8. Соблюдение регламента времени (максимальный балл – 10 баллов).
- Победителем конкурса становится отряд, набравший наибольшее количество баллов.

ПРОГРАММА ОТРЯДНЫХ СОСТЯЗАНИЙ
Всероссийской военно-патриотической игры «Зарница 2.0»
для средней возрастной категории (11-13 лет) и старшей возрастной группы (14-
17 лет) муниципального этапа

Индивидуальные состязания

Индивидуальное состязание «Состязание командиров»

Описание состязания:

Состязание включает в себя следующие формы работы:

- Тестирование по следующим дисциплинам подготовки:

Уставы ВС РФ;

Основы огневой подготовки;

Основы тактической подготовки;

Тактическая подготовка;

РХБЗ;

Военная топография.

В рамках тестирования лидер определяется по наибольшей сумме набранных баллов, даваемых за верные ответы.

- Планирование тактической задачи «Управление подразделением в бою», в рамках которой участники разрабатывают план-схема захвата ЗКП условного противника.
- Решение ситуационной задачи, связанной с применением навыков военной топографии и основ радиосвязи.

Индивидуальное состязание «Состязание политруков»

Состязание проводится в формате письменного выполнения практических заданий. При выполнении заданий участникам нужно быть предельно внимательными и сосредоточенными, поскольку задания требуют от участника активной мыслительной деятельности, а также содержат в себе подсказки.

Материально-техническое обеспечение:

- Бланк заданий в количестве, необходимом для проведения состязания;
- Конверты для каждого бланка заданий.

Описание состязания:

Состязание проводится в учебном классе или помещении со столами и стульями в количестве, необходимом для одновременного проведения состязания для всех участников с условно-военной специальностью «Политрук».

Участники получают бланки заданий, однако до старта состязания они не могут видеть сами задания, поэтому рекомендуется использовать конверты.

Участники выполняют задания на время и правильность. Состязание оценивает организатор (судья или инструктор). За каждый верный ответ участнику присваивается 1 балл.

Предположительное время прохождения состязания – 60-80 минут.

Допускается использование смартфонов с выходом в сеть Интернет.

Система оценивания:

Победитель состязания определяется по количеству правильно данных ответов на задания. В случае равенства результатов лидерство определяется по наименьшему времени, потраченному на выполнение заданий.

Правильность выполнения заданий оценивается организатором (судьей или инструкторов) в соответствие с ответами к заданиям.

Индивидуальное состязание «Состязание саперов»

Состязание проводится в формате отработки практических навыков работы с инженерным оборудованием.

Материально-техническое обеспечение:

- Кошка саперная весом не более 600 грамм со статическим шнуром длиной не более 30 метров в количестве 1 шт.;
- Шнур рыболовный или леска длиной не менее 30 метров;
- Деревянные колья, заточенные с одного конца, длиной 40 см. в количестве 6 шт.;
- Деревянные колья, заточенные с одной конца, длиной 150 см. в количестве 4 шт.;
- Щуп саперный в количестве 1 шт.;

Щуп может быть сделан самостоятельно при помощи деревянного черенка длиной не менее 150 см. и отрезка арматуры диаметром не более 8 мм. И длиной порядка 40 см. Вместо отрезка арматуры может использоваться спица или отрезок жесткой проволоки. Для прочности отрезок арматуры крепится при помощи вязальной проволоки, также черенок можно засверлить.

- Макеты противопехотных мин в количестве не менее 10 шт.;

В качестве макетов мин могут использоваться крышки металлические, используемые для закатки банок. Для обозначения мины может использоваться как одна крышка, так и несколько крышек, соединенных вместе так, чтобы высота изделия равнялась высоте противопехотной мины, а это порядка 53 мм.

- Минные указки в количестве 10 шт.;

В качестве минных указок могут быть использованы отрезки стальной проволоки, отрезки заостренной арматуры или колышки. На конце, противоположном заостренному, располагается красный флажок, который можно сделать при помощи отрезка красной ткани, красной бумаги или красного скотча. Минные указки должны быть в чехле.

- Указки минного прохода в количестве 10 шт.;

Указки минного прохода могут быть сконструированы по аналогии с минными указка, однако цвет флажка должен быть желтый. Указки минного прохода должны быть в чехле.

- Деревянные колья, заточенные с одной конца, длиной 150 см. в количестве 4 шт.;

- Кувалда или молоток для забивания указанных кольев в количестве 1 шт.

- Лопата в количестве 1 шт.

Описание состязания:

Задача участника при помощи выдаваемого инженерного оборудования проделать проход в минном поле. Для этого участник прощупывает грунт саперным щупом под углом 45°, попутно выставляя указки минного прохода, а при обнаружении мины –

минные указки для обозначения местонахождения мины. Важным аспектом состязания является осторожность и внимательность участника.

Система оценивания:

Победителем состязания считается участник, выполнивший задание за наименьшее время с учетом штрафных баллов. Штрафные баллы начисляются за следующие нарушения:

Таблица начисления штрафных баллов

№ п/п	Нарушение	Количество штрафных баллов	Примечание
1.	Участник не обозначил мину минной указкой.	5	Не обнаружил мину.
2.	Участник не обозначил границы прохода указками минного прохода.	2	Штраф за каждую необходимую указку минного прохода.
3.	Участник производил прощупывания грунта под углом более 45°.	5	
4.	Участник обозначил мину минной указкой в том месте, где ее нет.	2	
5.	При преодолении минного поля участник наступил на мину.	50	Место, где заложена мина. Очень значительный штраф.
6.	Участник не соблюдал технику безопасности и действовал неосторожно.	2	

Каждый штрафной балл увеличивает общее время прохождения на 5 минут. Организатор контролирует выполнение участником задания и фиксирует в рабочем протоколе нарушения.

Индивидуальное состязание «Состязание военкоров»

Состязание проводится в формате выполнения практической задачи, направленной на применение навыков ведения социальных сетей и формирования персонального бренда в социально-медийной среде.

Материально-техническое обеспечение:

- Цифровое устройство (смартфон, планшет, персональный компьютер) с выходом в сеть «Интернет» (у каждого участника свой, но допускается предоставление техники тем, кто не имеет возможности принести свое);
- Карточки с темами постов в количестве необходимом для проведения состязания;
- Конверты в количестве необходимом для проведения состязания;
- Wifi-роутер (при необходимости).

Описание состязания:

Участникам состязания необходимо создать публикацию на своей личной странице в социальной сети «ВКонтакте» или в мессенджере «Телеграмм», в которой пригласить своих подписчиков в Телеграмм-канал своего отряда.

Для выполнения поставленной задачи участникам необходимо создать телеграмм-канал своего отряда (если он не был создан ранее), оформить его – сделать его привлекательным для аудитории.

После этого, участники вслепую вытягивают тему, на которую необходимо опубликовать запись на личной странице в социальной сети «ВКонтакте» или в собственном канале в мессенджере «Телеграмм». При этом, участникам необходимо в данной записи отразить доставшуюся ему тему, а также органично встроить в нее приглашение в телеграмм-канал отряда.

Оценивается соблюдение формальных требований составления поста, а также количество реакций на публикацию¹.

Порядок прохождения состязания:

По прибытии к месту проведения состязания участники вслепую вытягивают темы публикаций.

Для выполнения задания участники могут выходить с обозначенного места старта и передвигаться по территории проведения этапа Игры (обозначает организатор) для поиска материала для публикации. Они могут использовать любой способ визуализации (фото, видео, картинка, карточки, статья) и любой вид контента (развлекательный, публицистический, познавательный, вовлекающий). При этом, участники также могут использовать любые ресурсы для повышения своих шансов на победу: таргетированная реклама, рассылка публикации друзьям и родственникам, репостинг в дружественные сообщества и каналы.

Чем скорее участник создаст публикацию, тем больше у него останется времени на ее продвижение, однако, участникам следует учесть, что качественная и интересная публикация, создание которой занимает больше времени, также повышает шансы на победу.

Состязание завершается в обозначенное ранее время.

Система оценивания:

По истечении времени, отведенного на создание и продвижение публикации, организатор (судья или эксперт) осуществляет замер количества реакций в соответствие с жеребьевкой и фиксирует их в рабочий протокол. После этого, он осуществляет проверку публикаций на соответствие формальным требованиям:

- Наличие телеграмм-канала отряда;
- Публикация создана на личной странице (канале) участника;
- В публикации отражена вытянутая тема публикации;
- В публикации указана ссылка на телеграмм-канал отряда;

Результаты участника аннулируются если:

- В публикации указана ссылка на телеграмм-канал, не являющийся телеграмм-каналом отряда (ссылка на канал организации ДПО или иной организации).
- Публикация создана не на личной странице участника;
- В публикации нет ни малейшего упоминания вытянутой темы;

¹ Смысл состязания заключается в том, чтобы последовательно формировать активную аудиторию для финала Игры. Участники учатся создавать интересный вовлекающий контент, который на муниципальном и региональном этапах представляет собой своего рода «прогрев» аудитории.

- В публикации нет ссылки на телеграмм-канал отряда.

Далее, организатор (судья или эксперт) осуществляет оценку публикации по следующей системе начисления баллов:

№ п/п	Критерий	Количество баллов	Примечание
1.	Публикация получила положительную реакцию (лайк).	1	За каждую реакцию.
2.	Публикация была переслана другим пользователям (репост).	2	За каждый репост.
3.	Публикация была прокомментирована другими пользователями.	3	За каждый комментарий.
4.	Публикация имеет громкий заголовок, привлекающий внимание.	10	Заголовок построенный, на противоречии, провокации, либо имеющий иной литературный прием.
5.	Публикация имеет заголовок.	5	
6.	Публикация имеет вступление.	5	
7.	Публикация имеет основную часть.	5	
8.	Публикация имеет завершающую часть.	5	
9.	Публикация имеет призыв к действию.	7	
10.	Публикация имеет визуализацию.	7	
11.	Публикация имеет красочную, привлекательную визуализацию.	10	Должно оцениваться экспертом.
12.	Вытянутая тема полноценно раскрыта в тексте публикации.	10	Должно оцениваться экспертом.
13.	В публикации упомянута вытянутая тема.	5	
14.	В публикации осуществлен бесшовный переход к сообществу (каналу) отряда.	10	Должно оцениваться экспертом.
15.	Публикация имеет ссылку на телеграмм-канал отряда.	5	
16.	Визуализация, используемая в публикации, сделана во время проведения состязания.	7	
17.	В качестве публикации, использовано видео.	3	
18.	Используемое в качестве визуализации видео смонтировано участником.	5	
19.	Вступление является кратким и лаконичным.	5	Должно оцениваться экспертом.
20.	Во вступлении раскрыт основной вопрос и значимость публикации.	5	Должно оцениваться экспертом.
21.	В основной части раскрыт ответ на поставленный во вступлении вопрос.	7	Должно оцениваться экспертом.

22.	В заключительной части подведены итоги.	5	Должно оцениваться экспертом.
23.	В публикации используются эмодзи.	5	
24.	В публикации соблюден баланс эмодзи и текста.	10	Эмодзи не отвлекают внимание, их не слишком много. Должно оцениваться экспертом.
25.	В публикации отсутствуют лексические, синтаксические, пунктуационные ошибки.	25	Должно оцениваться экспертом.
26.	В публикации используются хэштеги.	5	
27.	В публикации количество хэштегов не превышает 3-4 хэштега.	5	
28.	Текст публикации написан простым языком.	10	Без усложнения сложносочиненными и сложноподчиненными оборотами. Должно оцениваться экспертом.
29.	Текст публикации имеет разрывы абзацев.	7	Не сплошной текст, есть ярко выраженная структура.
30.	В качестве публикации используется актуальный мем.	7	Акцент на актуальность. Должно оцениваться экспертом.

Победитель состязания определяется по количеству набранных баллов. При равенстве баллов предпочтение отдается участнику, чья публикация набрала большее количество реакций. При равенстве количества реакций предпочтение отдается участнику, чья публикация набрала большее количество комментариев.

Помимо этого, организатор (судья или эксперт) может начислить участнику дополнительные (бонусные) баллы по следующим критериям:

- Количество подписчиков телеграмм-канала отряда (не ботов) – 0,1 балл за одного подписчика;
- Частотность публикаций в телеграмм-канале отряда (не более 4 постов в день, не менее 1 раза в неделю) – от 10 до 30 баллов на частотность постинга;
- Разнообразие публикаций в телеграмм-канале отряда (видео / фото / опросы / статьи или развлекательное / познавательное / публицистическое) – от 10 до 30 баллов за разнообразие контента.

Индивидуальное состязание «Состязание медиков»

Состязание проводится в общем формате практической работы. В состязании участвуют по 2 (два) бойца от отряда, имеющие условно-военную специальность (роль «Медик»). Участники получают ситуационную практическую задачу, которую необходимо решить за ограниченный период времени.

Материально-техническое обеспечение:

- Групповая аптечка первой помощи – не менее 1 шт. на отряд;
- Стропа эвакуационная – не менее 1 шт. на отряд;
- Макет автомата Калашникова – не менее 3 шт.

Описание состязания:

Состязание представляет собой открытый участок местности. При помощи табличек, краски или скотча разных цветов обозначается красная зона (условно зона повышенной опасности), желтая зона (условно зона сниженной опасности) и зеленая зона (безопасная зона). В зеленой зоне обозначается стартовая позиция.

Участники получают ситуационную задачу, в рамках которой им необходимо выдвинуться в красную зону, где в положении лежа располагается статист, обозначающий раненого. В руках статиста макет автомата. На статисте красным скотчем или красной краской обозначено кровотечение в лобной части головы. Участникам необходимо оказать ему первую помощь и эвакуировать в желтую зону.

Контрольное время выполнения задачи – 15 минут. Если участники не укладываются в указанное время, то получают 0 баллов.

Правильность выполнения практических заданий оценивается организатором (судьей или инструктором) согласно таблице начисления баллов и вносится в сводную ведомость. За невыполнение аспекта участник получает 0 баллов.

Порядок прохождения состязания:

По прибытии к месту проведения состязания, участники получают материально-техническое обеспечение, необходимое для прохождения состязания, и располагают его на экипировке. По готовности участников одного отряда, имеющих условно-военную специальность «Медик» (далее – группа) к прохождению состязания организатор (судья или инструктор) доводит до группы тактическую обстановку и задачу:

«В результате взрыва гранаты пострадал один человек. Осколок гранаты повредил лобную часть головы, наблюдается кровотечение. Пострадавший находится без сознания.

Ваша задача – организовать эвакуацию пострадавшего из красной зоны в желтую, оказать первую помощь, после чего эвакуировать его в зеленую зону при помощи эвакуационной стропы».

Когда вводные получены, организатор (судья или инструктор) подает команду «К выполнению задачи ПРИСТУПИТЬ!» и начинает отсчет времени выполнения задачи. По указанной команде участники в пешем порядке выдвигаются в направлении красной зоны. Выйдя в красную зону, они принимают положение лежа и по-пластунски добираются до раненого.

Первый участник изготавливается к стрельбе лежа и прикрывает второго. Второй номер ползком добирается до раненого, контролирует его оружие, проверяет дыхание и находит место ранения, после чего крепит эвакуационную стропу и ползком возвращается на исходный рубеж. После этого, вытягивает раненого за стропу.

В желтой зоне наложить давящий элемент (кусоч многослойной ткани, бинт), наложить повязку на голову, проверить дыхание раненого, провести осмотр раненого. Связать эвакуационную стропу одним из способов («Кольцо» или «Три восьмерки») и подготовить к эвакуации.

Эвакуировать пострадавших в зеленую зону, где провести контрольный осмотр и укрыть термоодеялом.

Состязание завершается после доклада группы о выполнении задачи. При докладе отряда отсчет времени останавливается.

Система оценивания:

За выполнением алгоритмов оказания первой помощи следит судья (инструктор) состязания, который оценивает действия участников и фиксирует баллы в рабочем протоколе по следующей системе начисления баллов:

№	Описание аспекта	Балл
Красная зона		
1	Выдвижение осуществлялось с контролем секторов, оружие контролировалось участником	1
2	Осуществлен контакт (опознание) с раненым	1
3	Произведено задымление сектора	1
4	Подход к раненому осуществлен корректно (не в полный рост)	1
5	Участник осуществил контроль за оружием раненого	1
6	Участник(и) осуществлял(и) контроль за своим оружием	1
7	Участники не работали в «красной зоне» в полный рост	1
8	Раненый эвакуирован из «красной зоны»	1
Желтая зона		
9	На место ранения приложен давящий элемент (кусок многослойной ткани, бинт)	1
10	На голову наложена повязка	1
11	Повязка закрывает всю поверхность ранения	1
12	Повязка не спадает с головы пострадавшего	1
13	Выбран способ вязки эвакуационной стропы «Кольцо» или «Три восьмёрки». Не начислять баллы, если выбран другой способ вязки	1
14	Способ «Кольцо» или «Три восьмёрки» связан правильно. Не начислять баллы, если вязка выполнена с нарушением	1
15	Оконечные концы петли сцеплены карабином. Не начислять баллы, если концы не сцеплены или карабин вцеплен в один из окончных концов	1
16	Участники осуществляли контроль за своим оружием	1
17	Раненый эвакуирован из «желтой зоны»	1
18	Раненый укрыт термоодеялом	1
Зеленая зона		
19	Участники провели контрольный осмотр раненого	1

20	Раненый укрыт термоодеялом	1
----	----------------------------	---

Отрядные состязания

Отрядное состязание «Военизированная эстафета»

Соревнование заключается в последовательном прохождении дистанции в формате эстафеты, которая делится на 9 этапов. Каждый из участников отряда выполняет упражнение на своем этапе и передает эстафету следующему участнику. На этапе «Боеприпасы» участвуют два участника отряда.

Материально-техническое обеспечение:

- Учебно-имитационная граната (Ф-1) – не менее 3 шт.;
- Секундомер – не менее 10 шт.;
- Шина легкового автомобиля – не менее 20 шт.;
- Шнур (необходимой для проведения состязания длины);
- Стойки для крепления шнура (в необходимом количестве) высота 50 см.;
- Ящик с «боеприпасами» весом 15 кг. – не менее 1 шт.;
- Гимнастический мат (либо туристический коврик) – не менее 1 шт.;
- Скакалка спортивная (3 м.) – не менее 1 шт.

Описание состязания:

Этапы располагаются на беговой дорожке стадиона на расстоянии не ближе, чем 30 метров друг от друга, крайний этап «Минное поле» находится за 20 метров до финиша. Распределение по этапам определяет командир отряда. По команде «Участникам занять свои места» участники отряда выдвигаются к своим этапам. По команде «На старт, внимание, марш» - участник первого этапа приступает к выполнению упражнения, по выполнению которого он бегом направляется к очередному этапу для передачи эстафеты. Последующие участники используют этот же алгоритм – выполнив задание они бегут к следующему этапу и передают эстафету.

Дистанция разделена на 9 этапов:

- 1 этап (на старте) – «Метание гранаты на точность».
- 2 этап – «Отжимание» (сгибание и разгибание рук в упоре лёжа на полу).
- 3 этап – «Преодоление препятствия из шин».
- 4 этап – «Мышеловка» (преодоление препятствия ползком «по-пластунски»).
- 5 этап – «Боеприпасы» (переноска ящика со снарядами весом 15 кг.).
- 6 этап – «Выпрыгивание» (средняя возрастная группа).
- 7 этап – «Пресс» (поднимание туловища из положения лёжа на спине).
- 8 этап – «Скакалка» (выполнение прыжков со скакалкой на время).
- 9 этап – «Минное поле» (преодоление 20 метров «гусиным шагом»).

Система оценивания:

Отряд-победитель определяется по времени прохождения всеми участниками отряда этапов состязания за вычетом заработанных баллов на этапах (1 балл – 1 секунда). За штрафные баллы к общему результату добавляется дополнительное время (1 штрафной балл равен 1 секунде дополнительного времени).

Штрафные баллы за 3 этап:

- пропуск шины – 3 балла за каждый пропуск, максимум 15 баллов;

- Разрушение этапа (сильное задевание основы/конструкции, повлекшее за собой её разрушение) – 10 баллов.

Штрафные баллы за 4 этап:

- касание частью тела натянутого шнура – 2 балла за каждое;
- касание частью тела стойки – 2 балла за каждое.

Штрафные баллы за 5 этап:

- падение (или касание земли) ящика – 5 баллов.

Штрафные баллы за 9 этап:

- подъем из исходного положения – 3 баллов, максимум 15 баллов.

Общие штрафные баллы:

- отсутствие фиксации касания при передаче эстафеты – 1 балл;
- употребление ненормативной лексики – 40 баллов;
- фальстарт – 30 баллов;
- схождение с дистанции – 60 баллов (и на каждом последующем этапе за каждого сошедшего участника);
- не преодоление этапа – 60 баллов;
- подсказки со стороны – 40 баллов;
- создание помех другим отрядам и иное неспортивное поведение – 60 баллов;
- невыполнение указания судей – 60 баллов.

ПРИМЕЧАНИЕ: дистанция между элементами этапа носит рекомендательный характер.

Порядок прохождения состязания

Этап 1. «Метание гранаты на точность»

Участник, прибыв на этап получает 3 гранаты. Задача участника – максимально точно метнуть гранату и передать эстафету следующему участнику. Метание гранаты на точность производится по горизонтальной мишени, представленной в форме кругов, расстояние до которой должно быть не менее 25 метров. Мишень имеет две концентрические зоны – внутренний и внешний круг (внутренняя диаметром 2 метра, внешняя – 4 метра). Судьи в поле отвечают за фиксацию попадания в сектор и за организацию безопасности (в зоне метания не должно быть посторонних). Разметка сектора для попадания может производиться краской, мелом, или другими вариантами, главное, чтобы участник и судьи отчётливо видели сектор. После выполнения упражнения участник бегом выдвигается к следующему этапу для передачи эстафеты.

Баллы за попадание в круги начисляются следующим образом: внутренняя зона – 10 баллов, внешняя зона – 2 балла. Максимальное количество баллов на этапе – 30 баллов. Время, соответствующее суммарному количеству баллов за метание гранаты, вычитается из общего времени прохождения дистанции соревнования.

Этап 2. «Отжимание» (сгибание и разгибание рук в упоре лёжа)

После приёма эстафеты участник принимает исходное положение, после команды судьи «Старт» приступает к выполнению. Выполняется из исходного положения: упор лёжа на полу, руки на ширине плеч (локти прямые), кисти вперед, плечи, туловище и ноги составляют прямую линию. Стопы упираются в пол без опоры. Засчитывается количество правильно выполненных повторений, состоящих из сгибаний и разгибаний

рук, фиксируемых счетом судьи вслух (сгибая руки, необходимо коснуться грудью пола или ограничительной поверхности высотой 5 см.), затем, полностью разгибая руки, вернуться в исходное положение, и продолжить выполнение упражнения). Время выполнения упражнения 1 минута, задача участника выполнить максимальное количество повторений. Одно повторение – 1 балл. После выполнения упражнения участник бегом выдвигается к следующему этапу для передачи эстафеты.

Повторение не засчитывается, если:

- участник во время сгибания рук не коснулся пола или ограничительной поверхности;
- участник во время разгибания рук полностью не выпрямил локти;
- во время выполнения повторения была нарушена прямая линия «плечи-туловище-ноги».

Этап 3. «Преодоление препятствия из шин»

После приёма эстафеты участник приступает к преодолению препятствий этапа. Участник последовательно наступает в каждую шину в шахматном порядке. После преодоления препятствия участник бегом выдвигается к следующему этапу для передачи эстафеты.

Этап 4. «Мышеловка»

После приёма эстафеты участник ползком «по-пластунски» преодолевает препятствие (имитация колючей проволоки), стараясь при этом не касаться стоек и натянутого шнура. Препятствие представляет собой закрепленные стойки высотой 50 см., они установлены таким образом, чтобы сформировать коридор шириной 100 см. и длиной 5 метров, на стойки закрепляется шнур с целью обозначить верхние границы препятствия. После преодоления препятствия участник бегом выдвигается к следующему этапу для передачи эстафеты.

Этап 5. «Боеприпасы»

Участники, находящиеся на этапе, после получения эстафеты, берут снаряд (ящик общим весом 15 кг.) с двух сторон и осуществляют его переноску в максимально возможном быстром темпе к началу следующего этапа, при этом соблюдая технику безопасности. Расстояние для следующего этапа составляет 30 м.

Этап 6. «Выпрыгивание» (средняя возрастная группа)

После приёма эстафеты участник принимает исходное положение, после команды судьи «Старт» приступает к выполнению. Выполняется из исходного положения: присед на колено (одна нога стоит на полной стопе, вторая нога ставится на колено с опорой на носок, пятка одной ноги и колено второй ноги находятся на одном перпендикуляре), руки за головой «в замок». Прыжок до полного выпрямления ног и туловища. После каждого прыжка положение ног менять. Засчитывается количество повторений «прыжок до полного выпрямления ног и туловища, возврат в исходное положение», фиксируемых счетом судьи вслух. Время выполнения упражнения 1 минута, задача участника выполнить максимальное количество повторений. Одно повторение – 1 балл. После выполнения упражнения участник бегом выдвигается к следующему этапу для передачи эстафеты.

Повторение не засчитывается, если:

- во время выпрыгивания ноги не выпрямлены полностью;

- во время приседания участник не выполнил полное сгибание ног.

Этап 7. «Пресс» (поднимание туловища из положения лёжа на спине)

После приёма эстафеты участник принимает исходное положение, после команды судьи «Старт» приступает к выполнению. Упражнение выполняется из исходного положения: лежа на спине, руки за головой «в замок», лопатки касаются мата, ноги согнуты в коленях под прямым углом, ступни прижаты судьей к полу. Засчитывается количество подятий туловища (при подъеме локти должны касаться колен (бедер), с последующим возвратом в исходное положение), фиксируемых счетом судьи вслух. Время выполнения упражнения 1 минута, задача участника выполнить максимальное количество повторений. Одно повторение – 1 балл. После выполнения упражнения участник бегом выдвигается к следующему этапу для передачи эстафеты.

Повторение не засчитывается при:

- отсутствии касания локтями бедер (коленей) во время подъема;
- отсутствии касания лопатками мата (коврика);
- размыкании пальцев рук «из замка»;
- смещение таза (поднимание таза) и изменение прямого угла согнутых ног.

Этап 8. «Скакалка»

После приёма эстафеты участник принимает исходное положение, после команды судьи «Старт» приступает к выполнению. Упражнение выполняется из исходного положения: ровная прямая спина, ноги вместе, локти прижаты к телу. Скакалку держать на уровне бёдер или пояса, ладони направлены к телу. Руки должны быть неподвижными, слегка согнутыми в локтях. Скакалку надо вращать кистями и предплечьями рук, плечи не должны двигаться. Приземление во время прыжков должно быть на слегка согнутые ноги, мягко и исключительно на подушечки стоп, пятки не должны касаться пола.

Не нужно выпрыгивать высоко, оптимальная высота прыжка 2–4 см.

Время выполнения упражнения 1 минута, задача участника выполнить максимальное количество повторений. Одно повторение – 1 балл. После выполнения упражнения участник бегом выдвигается к следующему этапу для передачи эстафеты.

Этап 9. «Минное поле» (гусиный шаг)

После приёма эстафеты участник принимает исходное положение. Исходное положение представляет собой глубокий присед, ноги на ширине бёдер, спина прямая. В таком положении участник отряда преодолевает 20 метров до финиша.

Этап 10. «Рембат» (для старшей возрастной группы)

После приёма эстафеты участник приступает к перемещению автомобильной шины «Урал» методом кантования на расстояние 15 метров. Выполнив кантование шины, участник должен уложить ее в определенное место. Место размечается судьями этапа в виде линии, нанесенной краской или мелом.

ПРИМЕЧАНИЕ: Очередность этапов может меняться. Штаб этапа Игры оставляет за собой право вносить в этапы изменения и дополнения с обязательным уведомлением отрядов не менее, чем за 7 дней до начала состязания.

Отрядное состязание «Общевойсковая грамотность»

Состязание проводится в формате тестирования и предполагает выполнение каждым участником отряда тестовых заданий по общевойсковой грамотности. Допускается проведение тестирования как на электронной платформе (Яндекс Формы, Анкетолог и т.п.), так и на бумаге.

Время на выполнение заданий не более 60 минут.

Материально-техническое обеспечение: столы, стулья, бланки с заданиями (на КАЖДОГО участника, рекомендуется цветная печать), ручки (по количеству участников, одновременно проходящих состязание).

Во время прохождения состязания запрещается:

- использование смартфонов и иных средств связи с выходом в сеть Интернет;
- обсуждение вопросов с другими участниками;
- использование литературы и иных справочных материалов;
- участие руководителей и наставников отряда не допускается.

В случае нарушения правил результаты теста совершившего нарушение участника аннулируются и не идут в зачет отряда.

Результаты ответов на задание теста оценивается в 1 балл за каждый правильный ответ, за неправильный ответ или отсутствие ответа – 0 баллов. Баллы каждого участника, полученные за правильное выполнение заданий, суммируются. Результаты участников отряда так же суммируются, в следствие чего выводится результат отряда.

Победителем в состязании считается отряд, набравший наибольшее количество баллов.

Отрядное состязание «Строевая подготовка»

Состязание проводится в формате строевого смотра, в котором принимает участие весь отряд в полном составе без использования макетов стрелкового и иного вооружения. Форма одежды парадная (опрятная) по возможности с головными уборами, символикой отряда или образовательной организации.

Все строевые приемы, включенные в программу состязания, выполняются в соответствии со Строевым Уставом Вооруженных Сил Российской Федерации, утвержденным приказом Министра обороны Российской Федерации от 11 марта 2006 г. № 111 (далее – Устав). Каждый элемент (прием) программы оценивается по 3-х балльной системе:

- «3» – прием выполнен в строгом соответствии с требованиями Устава;
- «2» – прием выполнен в строгом соответствии с требованиями Устава, но при этом была допущена одна ошибка;
- «1» – прием выполнен в соответствии с требованиями Устава, но при этом были допущены две ошибки;
- «0» – прием пропущен, либо выполнен не в соответствии с требованиями Устава, или при его выполнении допущено три ошибки и более.

Победителем состязания считается отряд, набравший наибольшее количество баллов.

Программа состязания «Строевая подготовка»

1. Построение отряда, демонстрация формы одежды, демонстрация выполнения строевой стойки, выполнения команды «Равняйся», выполнения расчета по порядку;

ПРИМЕЧАНИЕ: выполняется в соответствии с пунктами 23, 27, 28, 74, 75, 76, 85, Устава. А именно²:

23. Построение отряда производится по команде «СТАНОВИСЬ», перед которой указывается порядок построения.

Например: «Отряд, в одну шеренгу - СТАНОВИСЬ».

По этой команде участники должны быстро занять свое место в строю, набрать установленные интервал и дистанцию, принять строевую стойку.

27. Строевая стойка принимается по команде «СТАНОВИСЬ» или «СМИРНО». По этой команде стоять прямо, без напряжения, каблуки поставить вместе, носки выровнять по линии фронта, поставив их на ширину ступни; ноги в коленях выпрямить, но не напрягать; грудь приподнять, а все тело несколько подать вперед; живот подобрать; плечи развернуть; руки опустить так, чтобы кисти, обращенные ладонями внутрь, были сбоку и посредине бедер, а пальцы полусогнуты и касались бедра; голову держать высоко и прямо, не выставляя подбородка; смотреть прямо перед собой; быть готовым к немедленному действию.

28. По команде «ВОЛЬНО» стать свободно, ослабить в колене правую или левую ногу, но не сходить с места, не ослаблять внимания и не разговаривать.

По команде «ЗАПРАВИТЬСЯ», не оставляя своего места в строю, поправить обмундирование и снаряжение. При необходимости выйти из строя за разрешением обратиться к командиру отряда.

Перед командой «ЗАПРАВИТЬСЯ» подается команда «ВОЛЬНО».

74. Развернутый строй может быть одношереножный или двухшереножный.

Построение отряда в одношереножный (двухшереножный) строй производится по команде «Отряд, в одну шеренгу (в две шеренги) - СТАНОВИСЬ».

Приняв строевую стойку и подав команду, командир отряда становится лицом в сторону фронта построения; отряд выстраивается влево от командира.

С началом построения командир отряда выходит из строя и следит за выстраиванием отряда.

75. При необходимости выровнять отряд на месте подается команда «РАВНЯЙСЬ» или «Налево - РАВНЯЙСЬ».

По команде «РАВНЯЙСЬ» все, кроме правофлангового участника, поворачивают голову направо (правое ухо выше левого, подбородок приподнят) и выравниваются так, чтобы каждый видел грудь четвертого человека, считая себя первым. По команде «Налево - РАВНЯЙСЬ» все, кроме левофлангового участника, голову поворачивают налево (левое ухо выше правого, подбородок приподнят).

При выравнивании военнослужащие могут несколько передвигаться вперед, назад или в стороны.

По окончании выравнивания подается команда «СМИРНО», по которой все участники быстро ставят голову прямо.

При выравнивании отряда после поворота его кругом в команде указывается сторона равнения.

Например: «Направо (налево) - РАВНЯЙСЬ».

76. По команде «ВОЛЬНО» и по команде «ЗАПРАВИТЬСЯ» на месте участники должны поступать, как указано в ст. 28 настоящего Устава.

По команде «Отряд - РАЗОЙДИСЬ» участники выходят из строя. Для сбора отряда подается команда «Отряд - КО МНЕ», по которой участники бегом собираются к командиру и по его дополнительной команде выстраиваются.

² Адаптировано под соответствующий этап Игры. Жирным выделены команды, подаваемые командиром в образцовом выполнении программы состязания.

85. Для перестроения отряда из одной шеренги в две предварительно производится расчет на первый и второй по команде «Отряд, на первый и второй - РАССЧИТАЙСЬ».

По этой команде каждый участник, начиная с правого фланга, по очереди быстро поворачивает голову к стоящему слева от него участнику, называет свой номер и быстро ставит голову прямо. Левофланговый военнослужащий голову не поворачивает.

Так же производится расчет по общей нумерации, для чего подается команда «**Отделение, по порядку - РАССЧИТАЙСЬ**».

В двухшереножном строю левофланговый участник второй шеренги по окончании расчета строя по общей нумерации докладывает: «**Полный**» или «**Неполный**»

2. Доклад командира отряда организатору, принимающему строевой смотр;

ПРИМЕЧАНИЕ: выполняется в соответствии с пунктами 96, 97, 99 и 182 (адаптировано под отделение) Устава, а также пунктами 57 и 58 Устава внутренней службы Вооруженных Сил Российской Федерации (утв. Указом Президента Российской Федерации от 10 ноября 2007 г. N 1495 в редакции Указа Президента Российской Федерации от 22.01.2018 № 16). А именно³:

96. Для выполнения воинского приветствия в строю на месте, когда начальник подойдет на 10-15 шагов, командир отряда командует: «**Отряд, СМИРНО, равнение на-ПРАВО (на-ЛЕВО, на-СРЕДИНУ)**».

Участники отряда принимают строевую стойку, одновременно поворачивают голову направо (налево) и провожают начальника взглядом, поворачивая вслед за ним голову.

При подходе начальника с тыльной стороны строя командир отряда поворачивает отряд кругом, а затем подает команду для выполнения воинского приветствия.

97. Командир отряда, подав команду для выполнения воинского приветствия, (если он без оружия или с оружием в положении «за спину», прикладывает руку к головному убору; если он с оружием в положении «на плечо», «на ремень» или «на грудь», поступает, как указано в ст. 71 настоящего Устава, продолжая движение рукой, не занятой оружием), подходит строевым шагом к начальнику; за два-три шага до него останавливается и докладывает.

Например: «**Товарищ подполковник. Первый отряд для строевого смотра построен. Командир отряда Петров**».

Начальник, которого приветствуют, прикладывает руку к головному убору после подачи команды для выполнения воинского приветствия.

Окончив доклад, командир отряда, не опуская руку от головного убора, делает левой (правой) ногой шаг в сторону с одновременным поворотом направо (налево) и, пропустив начальника вперед, следует за ним в одном-двух шагах сзади и с внешней стороны строя.

По прохождении начальника или по команде «**Вольно**» командир отряда командует:

«**ВОЛЬНО**» - и опускает руку.

99. На приветствие начальника или при объявлении благодарности участники отвечают громко, ясно, согласованно. В движении все участники начинают ответ с постановкой левой ноги на землю, произнося последующие слова на каждый шаг.

182. Когда начальник, проводящий смотр, приблизится на 40-50 шагов, командир отряда командует: «**Отряд, СМИРНО, равнение на-ПРАВО (на-ЛЕВО, на-СРЕДИНУ)**».

Подав команду, командир отряда прикладывает руку к головному убору, подходит строевым шагом к начальнику, проводящему смотр, останавливается перед ним в двух-трех шагах и докладывает.

Например: «**Товарищ подполковник. Первый отряд для строевого смотра построен. Командир отряда Петров**».

После доклада командир отряда делает левой (правой) ногой шаг в сторону с одновременным поворотом направо (налево) и, пропустив начальника вперед, следует за ним в одном-двух шагах сзади и с внешней стороны строя, не опуская руку от головного убора.

³ Адаптировано под соответствующий этап Игры. Жирным выделены команды, подаваемые командиром в образцовом выполнении программы состязания.

57. На приветствие начальника или старшего ("Здравствуйте, товарищи") все участники, находящиеся в строю или вне строя, отвечают: "Здравия желаем"; если начальник или старший прощается ("До свидания, товарищи"), то участники отвечают: "До свидания". При этом добавляются слово "товарищ" и воинское звание без указания слов "юстиции" или "медицинской службы".

Например: "Здравия желаем, товарищ младший сержант", "До свидания, товарищ главный старшина", "Здравия желаем, товарищ мичман", "До свидания, товарищ лейтенант".

58. Если командир (начальник) в порядке службы поздравляет участника или благодарит его, то участник отвечает командиру (начальнику): "Служу России".

Если командир (начальник) поздравляет участников, находящихся в строю, они отвечают протяжным троекратным "Ура", а если командир (начальник) благодарит их, участники отвечают: "Служим России".

3. Демонстрация выполнения перестроения отряда из одношереножного строя в двухшереножный строй, из двухшереножного строя в одношереножный, а также из одношереножного строя в трехшереножный;

ПРИМЕЧАНИЕ: выполняется в соответствии с пунктами 85, 86, 87 Устава. А именно⁴:

85. Для перестроения отряда из одной шеренги в две предварительно производится расчет на первый и второй по команде **«Отряд, на первый и второй - РАССЧИТАЙСЬ»**.

По этой команде каждый участник, начиная с правого фланга, по очереди быстро поворачивает голову к стоящему слева от него участнику, называет свой номер и быстро ставит голову прямо. Левифланговый участник голову не поворачивает.

Так же производится расчет по общей нумерации, для чего подается команда **«Отряд, по порядку - РАССЧИТАЙСЬ»**.

В двухшереножном строю левифланговый участник второй шеренги по окончании расчета строя по общей нумерации докладывает: **«Полный»** или **«Неполный»**.

86. Перестроение отряда на месте из одной шеренги в две производится по команде **«Отряд, в две шеренги - СТРОЙСЯ»**.

По исполнительной команде вторые номера делают с левой ноги шаг назад, не приставляя правой ноги, шаг вправо, чтобы стать в затылок первым номерам, приставляют левую ногу.

87. Для перестроения отряда на месте из сомкнутого двухшереножного строя в одношереножный строй отряд предварительно размыкается на один шаг, после чего подается команда **«Отряд, в одну шеренгу – СТРОЙСЯ»**.

По исполнительной команде вторые номера выходят на линию первых, делая с левой ноги шаг влево, не приставляя правой ноги, шаг вперед, и приставляют левую ногу.

4. Демонстрация выполнения смыкания строя;

ПРИМЕЧАНИЕ: выполняется в соответствии с пунктами 79 Устава. А именно⁵:

79. Для смыкания отряда на месте подается команда **«Отряд, вправо (влево, к середине), сом-КНИСЬ (бегом, сом-КНИСЬ)»**. По исполнительной команде все участники, за исключением того, к которому назначено смыкание, поворачиваются в сторону смыкания, после чего учащенным полушагом (бегом) подходят на установленный для сомкнутого строя интервал и по мере подхода самостоятельно останавливаются и поворачиваются налево (направо).

5. Демонстрация выполнения поворотов на месте;

ПРИМЕЧАНИЕ: выполняется в соответствии с пунктов 30 и 77 Устава. А именно⁶:

⁴ Адаптировано под соответствующий этап Игры. Жирным выделены команды, подаваемые командиром в образцовом выполнении программы состязания.

⁵ Адаптировано под соответствующий этап Игры. Жирным выделены команды, подаваемые командиром в образцовом выполнении программы состязания.

⁶ Адаптировано под соответствующий этап Игры. Жирным выделены команды, подаваемые командиром в образцовом выполнении программы состязания.

30. Повороты на месте выполняются по командам: «**Напра-ВО**», «**Пол-оборота напра-ВО**», «**Нале-ВО**», «**Пол-оборота нале-ВО**», «**Кру-ГОМ**».

Повороты кругом (на 1/2 круга), налево (на 1/4 круга), пол-оборота налево (на 1/8 круга) производятся в сторону левой руки на левом каблуке и на правом носке; направо и пол-оборота направо - в сторону правой руки на правом каблуке и на левом носке. Повороты выполняются в два приема: первый прием - повернуться, сохраняя правильное положение корпуса, и, не сгибая ног в коленях, перенести тяжесть тела на впереди стоящую ногу; второй прием - кратчайшим путем приставить другую ногу.

77. Повороты отряда выполняются одновременно всеми участниками с соблюдением равнения по командам и правилам, указанным в ст. 30 настоящего Устава. После поворота отряда в двухшереножном строю направо (налево) командир отряда делает полшага вправо (влево), а при повороте кругом - шаг вперед.

6. Прохождение торжественным марше, демонстрация выполнения движения строевым шагом;

ПРИМЕЧАНИЕ: выполняется в соответствии с пунктами 31, 32, 36, 80, 84, 95 и 189 (адаптировано под отделение) Устава. А именно⁷:

31. Движение шагом осуществляется с темпом 110-120 шагов в минуту. Размер шага - 70-80 см.

Шаг бывает строевой и походный.

Строевой шаг применяется при прохождении подразделений торжественным маршем; при выполнении ими воинского приветствия в движении; при выходе из строя и возвращении в строй, а также на занятиях по строевой подготовке.

Походный шаг применяется во всех остальных случаях.

32. Движение строевым шагом начинается по команде «**Строевым шагом - МАРШ**» (в движении «**Строевым - МАРШ**»), а движение походным шагом - по команде «**Шагом - МАРШ**».

По предварительной команде подать корпус несколько вперед, перенести тяжесть его больше на правую ногу, сохраняя устойчивость; по исполнительной команде начать движение с левой ноги полным шагом.

При движении строевым шагом ногу с оттянутым вперед носком выносить на высоту 15-20 см от земли и ставить ее твердо на всю ступню.

Руками, начиная от плеча, производить движения около тела: вперед - сгибая их в локтях так, чтобы кисти поднимались выше пряжки пояса на ширину ладони и на расстоянии ладони от тела, а локоть находился на уровне кисти; назад - до отказа в плечевом суставе.

Пальцы рук полусогнуты, голову держать прямо, смотреть перед собой.

При движении походным шагом ногу выносить свободно, не оттягивая носок, и ставить ее на землю, как при обычной ходьбе; руками производить свободные движения около тела.

При движении походным шагом по команде «**СМИРНО**» перейти на строевой шаг. При движении строевым шагом по команде «**ВОЛЬНО**» идти походным шагом.

36. Для изменения скорости движения подаются команды: «**ШИРЕ ШАГ**», «**КОРОЧЕ ШАГ**», «**ЧАЩЕ ШАГ**», «**РЕЖЕ ШАГ**», «**ПОЛШАГА**», «**ПОЛНЫЙ ШАГ**».

80. Для движения отряда подаются команды: «**Шагом (строевым шагом, бегом) - МАРШ**». Если необходимо, в команде указываются направление движения и сторона равнения.

Например: «**На такой-то предмет, равнение направо (налево), шагом (строевым шагом, бегом) - МАРШ**».

По команде «**МАРШ**» все участники одновременно начинают движение с левой ноги, соблюдая равнение и сохраняя интервалы и дистанции. Если сторона равнения не указана, равнение производится в сторону правого фланга взглядом без поворота головы.

⁷ Адаптировано под соответствующий этап Игры. Жирным выделены команды, подаваемые командиром в образцовом выполнении программы состязания.

Для остановки отряда подается команда «Отряд - СТОЙ».

84. Для перемены направления движения захождением плечом подается команда «**Отряд, правое (левое) плечо вперед, шагом - МАРШ**» (на ходу - «МАРШ»).

По этой команде отряд начинает захождение правым (левым) плечом вперед: фланговый участник заходящего фланга, повернув голову вдоль фронта, идет полным шагом, сообразуя свое движение так, чтобы не потеснить остальных к неподвижному флангу; фланговый участник неподвижного фланга обозначает шаг на месте и постепенно поворачивается налево (направо), сообразуясь с движением заходящего фланга; остальные участники, соблюдая равенство по фронту взглядом в сторону заходящего фланга (не поворачивая головы) и чувствуя локтем соседа со стороны неподвижного фланга, делают шаг тем меньший, чем ближе они находятся к неподвижному флангу.

Когда отряд сделает захождение насколько нужно, подается команда «**ПРЯМО**» или «**Отряд - СТОЙ**».

95. Для перемены направления движения колонны подаются команды:

«**Отряд, правое (левое) плечо вперед - МАРШ**»; направляющий участник заходит налево (направо) до команды «**ПРЯМО**», остальные следуют за ним;

«**Отряд, за мной - МАРШ (бегом - МАРШ)**»; отряд следует за командиром.

187. Командир отряда, не доходя до начальника на 15-20 шагов, прикладывает руку к головному убору и одновременно поворачивают голову в сторону начальника, проводящего смотр.

Когда командир отряда приложит руку к головному убору, участники этого отряда, кроме правифланговых участников, одновременно поворачивают голову в сторону начальника. По прохождении отрядом начальника, проводящего смотр, на дистанцию 15-20 шагов командир отряда опускает руку от головного убора, а все остальные участники ставят голову прямо.

7. Прохождение со строевой песней;

ПРИМЕЧАНИЕ: выполняется в соответствии с пунктом 189 (адаптировано под отделение) Устава. А именно⁸:

189. Для прохождения с песней командир отряда, становится впереди (предварительно рекомендуется остановить отряд) и командует: «**Отряд, СМИРНО. Для прохождения с песней шагом - МАРШ**», затем быстро поворачивается кругом на носке правой ноги в сторону левой руки и начинает движение с левой ноги одновременно с отрядом.

По исполнительной команде отряд начинает движение с песней походным шагом.

Отрядное состязание «Тактическая медицина»

Состязание проводится в формате выполнения отрядом ситуационной задачи, в рамках которой применить знания и навыки в сфере оказания первой помощи.

Материально-техническое обеспечение:

- Аптечка первой помощи на отряд (допускается наличие индивидуальной тактической аптечки на каждого участника).

Описание состязания:

Состязание представляет собой размеченную территорию, на которой в положении лежа (произвольно) располагается 2 (два) человека (статиста) и самокат. У одного из статистов на правом предплечье красным скотчем или красной краской обозначается рана.

Участники получают ситуационную задачу, в рамках которой им необходимо оказать помощь условным раненым (двум статистам), выполнив при этом определенный алгоритм действий.

⁸ Адаптировано под соответствующий этап Игры. Жирным выделены команды, подаваемые командиром в образцовом выполнении программы состязания.

Действия участников оцениваются согласно таблицам, за разные аспекты участник может получить или 5, или 10 баллов. За невыполнение аспекта участник получает 0 баллов.

Максимальное количество баллов: 130 баллов (суммируются оба блока).

Порядок прохождения состязания:

По прибытии к месту проведения состязания, организатор (судья или инструктор) доводит до отряда ситуацию и задачу:

«Олег и Андрей поехали в парк кататься на самокатах. Не успев нажать на тормоз, Андрей слетел с самоката и ударился головой о землю и потерял сознание.

Олег не справился с управлением и, попав колесом в яму, упал. В результате падения получил повреждение (рваная рана правого предплечья).

Ваша задача – оказать первую помощь пострадавшим».

После того, как задача усвоена участникам, организатор (судья или инструктор) подает команду «К выполнению задачи ПРИСТУПИТЬ!». По указанной команде начинается отсчет времени выполнения задачи, а участники приступают к ее выполнению. Выполнение задачи включает в себя следующий алгоритм действий:

Первый пострадавший:

1. После обнаружения пострадавшего необходимо оценить безопасность. Безопасность оценивается на наличие угрожающих факторов, как для нас, так и для пострадавшего.

2. Проверить наличие сознания у пострадавшего. Для проверки сознания необходимо окликнуть пострадавшего. при отсутствии реакции подойти и аккуратно потормозить пострадавшего за плечи. громко спросив: «Что с Вами?», «Нужна ли Вам помощь?».

3. Определить наличие дыхания. Для этого следует одну руку положить на лоб пострадавшего, двумя пальцами другой руки взять за подбородок и запрокинуть голову пострадавшего, наклониться щекой и ухом ко рту и носу пострадавшего и в течение 10 секунд осуществлять проверку признаков жизни (почувствовать и услышать дыхание, увидеть подъём грудной клетки).

При обнаружении признаков жизни перевести пострадавшего в устойчивое боковое положение. Расположить ближнюю к себе руку пострадавшего под прямым углом к его телу. Не рекомендуется отведение этой руки вверх за голову. Дальнюю руку пострадавшего приложить тыльной стороной ладони к его противоположной щеке, придерживая ее своей рукой. При этом пальцы пострадавшего должны быть разогнуты. После этого, продолжая поддерживать руку пострадавшего у его щеки, своей свободной рукой согнуть дальнюю от себя ногу пострадавшего в колене, поставить ее с опорой на стопу, надавить на колено этой ноги на себя и повернуть пострадавшего на себя. После поворота пострадавшего набок подтянуть ногу, лежащую сверху, ближе к животу слегка запрокинуть его голову для открытия дыхательных путей и проверить наличие дыхания, наклонившись ко рту и носу пострадавшего.

4. Необходимо организовать вызов скорой медицинской помощи, сообщив диспетчеру точный адрес происшествия, количество и состояние пострадавших, примерный возраст и пол, принятые меры по оказанию первой помощи. Громко озвучить информацию о вызове скорой помощи.

5. Провести подробный вторичный осмотр пострадавшего в целях выявления других травм. Произвести ощупывание пострадавшего в следующем порядке – голова – шея – грудная клетка – спина – живот – таз – нижние конечности – верхние конечности.

6. Контролировать состояние пострадавшего до момента передачи бригаде скорой медицинской помощи.
7. Передать пострадавшего бригаде скорой медицинской помощи.

Второй пострадавший

1. После обнаружения пострадавшего необходимо оценить безопасность. Безопасность оценивается на наличие угрожающих факторов, как для нас, так и для пострадавшего.

2. Провести обзорный осмотр пострадавшего.

3. Необходимо организовать вызов скорой медицинской помощи, сообщив диспетчеру точный адрес происшествия, количество и состояние пострадавших, примерный возраст и пол, принятые меры по оказанию первой помощи. Громко озвучить информацию о вызове скорой помощи.

4. Наложить давящую повязку на место ранения.

5. Провести подробный осмотр пострадавшего в целях выявления других травм. Произвести ощупывание пострадавшего в следующем порядке – голова – шея – грудная клетка – спина – живот – таз – нижние конечности – верхние конечности.

6. Контролировать состояние пострадавшего.

7. Передать пострадавшего бригаде скорой помощи.

Состязание завершается после доклада отряда о выполнении задачи. При докладе отряда отсчет времени останавливается.

Система оценивания:

За выполнением алгоритмов оказания первой помощи следит организатор (судья или инструктор).

Отрядное состязание «Огневая подготовка»

Состязание проводится в формате эстафеты, позволяющей комплексно продемонстрировать навыки огневой подготовки. Эстафета состоит из трех этапов: неполная разборка-сборка макета автомата Калашникова (далее – ММГ АК); снаряжение 15 патронами 5,45x39 магазина к автомату Калашникова, разрядка магазина; стрельба из пневматической винтовки по биатлонным мишеням.

Материально-техническое обеспечение:

1. ММГ АК – не менее 2 шт.;
2. Магазины к Автомату Калашникова – не менее 2 шт.;
3. Учебные патроны 5,45x39 – не менее 60 шт.;
4. Пневматические винтовки семейства МР-512 – не менее 2 шт.;
5. Пули для пневматических винтовок – не менее 65 шт. на отряд;
6. Мишень биатлонного типа – 2 шт. (по 5 мишеней каждый);
7. *ПРИМЕЧАНИЕ: Рекомендованный диаметр мишени 50 мм. Количество целей – 5.*
7. Мишень для пристрелки – 12 шт.;
8. Столы – не менее 24 шт.

Описание состязания: общая протяженность направления дистанции составляет 50 метров (25 м в одну сторону).

Дистанция разделена на 3 этапа:

1 этап (на старте) «Неполная разборка и сборка ММГ АК».

2 этап (отметка от старта – 15 м.) «Снаряжение магазина к автомату Калашникова патронами».

3 этап (отметка от старта – 25 м.) «Стрельба из пневматической винтовки семейства МР-512 (штатный механический прицел) по мишени биатлонной из положения стоя» (дистанция до мишени 10 м).

Система оценивания: отряд-победитель определяется по времени прохождения всеми участниками отряда этапов состязания с прибавлением к общему результату дополнительного времени, полученного за штрафные баллы (1 штрафной балл равен 5 секундам дополнительного времени).

Штрафные баллы за 1 этап:

Нарушение требований безопасности:

- угол при выполнении контроля нахождения патрона в патроннике больше или меньше диапазона 45-70 градусов – 2 балла;
- получение травмы участником – 2 балла;
- нарушение последовательности выполнения норматива – 2 балла за каждое нарушение;
- падение детали оружия – 2 балла за каждую.

Штрафные баллы за 2 этап:

- нарушение требований безопасности (травмирование участника) – 2 балла;
- падение патрона – 2 балла за каждый.

Штрафные баллы за 3 этап:

- нарушение требований безопасности при выполнении стрельбы – 5 баллов (в том числе: направление винтовки в любую сторону от мишенного комплекса более чем на 75 градусов, игнорирование команд инструктора);
- непораженная зачетная мишень – 5 баллов за каждую.

Общие штрафные баллы: отсутствие фиксации касания при передаче эстафеты – 1 балл.

ПРИМЕЧАНИЕ:

- *дистанция между элементами этапа носит рекомендательный характер;*
- *количество рубежей для синхронного прохождения этапа определяется Штабом этапа Игры.*

Отрядное состязание «Радиационная, химическая и биологическая защита»

Состязание проводится в формате выполнения норматива на время. Каждый участник отряда должен выполнить норматив по надеванию противогаза и защитного костюма. Места в состязании распределяются по наименьшему времени, потраченного всем отрядом на выполнение норматива.

Материально-техническое обеспечение:

- Противогаз в сумке (рекомендуется использовать противогазы серии ПМК-2, ПМК-3, ПМК-4, однако допускается использование иных противогазов, например ГП-5) – не менее 10 шт.;
- Защитный костюм в переносной сумке или чехлах (общевойсковой защитный костюм (ОЗК) или легкий защитный костюм Л-1) – не менее 10 комплектов;
- Секундомер.

Порядок прохождения:

Прибывая к месту проведения состязания, участники получают противогазные сумки с противогазами и сумки с защитными костюмами на каждого участника отряда. Они осматривают полученное имущество и подготавливают его к выполнению норматива. Далее, участники отряда надевают на себя противогазные сумки с противогазами и защитными костюмами⁹, переводят их в походное положение, после чего без головных уборов выстраиваются в одну шеренгу с интервалами 1-1,5 метра между друг другом.

ПРИМЕЧАНИЕ: допускается проведение состязания посредством индивидуального выполнения норматива каждым участником отряда по очереди. В таком случае время засекается для каждого участника, после чего оно суммируется. Побеждает отряд, суммарное время которого является наименьшим.

Организатор (судья или инструктор) состязания подает общую команду «Защитные костюмы надеть, ГАЗЫ!», после чего производит отсчет времени выполнения норматива всем отрядом.

Каждый участник отряда, по общей команде организатора (судьи или инструктора) приступает к выполнению норматива по надеванию противогаза и защитного костюма (ОЗК надевается в виде комбинезона).

Выполнив норматив, участник делает шаг вперед, поднимает руку вверх и докладывает о выполнении норматива «Готов!».

Когда все участники отряда выполнили норматив, отсчет времени останавливается, а организатор (судья или инструктор) приступает к проверке правильности надевания противогаза и защитного костюма. За выявленные ошибки отряду начисляются штрафные баллы.

После проверки и заполнения рабочего протокола, организатор (судья или инструктор) подает команду «Отбой газы! Средства защиты СНЯТЬ!», по которой участники снимают защитные костюмы и противогазы, аккуратно укладывают их в сумки, сдают организатору (судье или инструктору).

Порядок надевания противогаза:

- задержать дыхание, не вдыхая воздух;
- закрыть глаза;
- вынуть шлем-маску, взять ее обеими руками за утолщенные края у нижней части так, чтобы большие пальцы были снаружи, а остальные – внутри ее;
- приложить нижнюю часть шлем-маски под подбородком и резким движением рук вверх и назад натянуть шлем-маску на голову так, чтобы не было складок, а очки находились на уровне глаз;
- устранить перекося и складки, если они образовались при надевании шлем-маски. сделать полный выдох, открыть глаза и возобновить дыхание;
- закрепить противогазную сумку на туловище, если это не было сделано раньше.

Порядок надевания ОЗК в виде комбинезона:

- снять сумку с противогазом, уложить все снаряжение на землю;

⁹ Сумка противогазная надевается через правое плечо, переносная сумка защитного костюма Л-1 – через левое. Если используется ОЗК, то плащ переносится в чехле за спиной, а защитные чулки и перчатки в чехле на пояском ремне.

- снять плащ в чехле и положить его на землю;
- надеть чулки, застегнуть хлястики и завязать тесьму на брючном ремне;
- надеть плащ в рукава, продеть концы держателей в рамки в низу плаща и закрепить в рамках держателей;
- застегнуть центральные отверстия на центральный шпенец сначала правой, а затем левой пол плаща и закрепить их закрепкой;
- застегнуть полы плаща на шпеньки так, чтобы левая пола обхватывала левую ногу, а правая – правую;
- держатели двух шпенок, расположенные ниже центрального шпеня, закрепить закрепками;
- застегнуть боковые хлястики плаща на шпеньки, обернув их предварительно вокруг ног под коленями;
- застегнуть полы плаща, оставив незастегнутыми два верхних шпеня, надеть поверх плаща полевое снаряжение и сумку для противогаза;
- надеть противогаз;
- надеть капюшон плаща, застегнуть два верхних шпеня и завернуть рукава плаща;
- надеть перчатки, опустить низки рукавов плаща на краги перчаток, надев петли на большие пальцы.

Порядок надевания легкого защитного костюма Л-1:

- снять снаряжение, уложить на землю
- достать из переносной сумки, растянуть и разместить костюм на поверхности земли или половой поверхности:
- надеть брючную часть комплекта;
- застегнуть хлястики брючной части комплекта;
- пристегнуть бретели комбинезона к брюкам, предварительно перекинув через спину;
- натянуть куртку, капюшон не надевать;
- застегнуть промежуточный крепеж куртки;
- если требуется – надеть ремень;
- надеть противогазную сумку;
- надеть переносную сумку защитного костюма;
- надеть противогаз;
- натянуть капюшон;
- надеть перчатки так, чтобы они надежно прихватили основания ладоней;
- надеть рукавные петельки на большие пальцы обеих рук.

Порядок оценивания

Победителем состязания считается отряд, выполнивший норматив за наименьшее общее время. Время отсекается по команде «Защитные костюмы надеть, ГАЗЫ!» и по последнему участнику отряда, выполнившему норматив и доложившему о его выполнении.

После остановки времени организатор (судья или инструктор) осуществляет проверку правильности надевания противогаза и защитного костюма, осматривает участников

отряда. В случае выявления ошибок или нарушений отряду присваиваются штрафные баллы. При этом, штрафные баллы присваиваются отряду за ошибку одного участника, то есть, если, например, в отряде 5 человек сделали одну и ту же ошибку, за которую присваивается 1 штрафной балл, то отряду присваивается 5 штрафных баллов. За каждый штрафной балл к общему времени отряда прибавляется 10 секунд.

Штрафные баллы

Штрафные баллы присваиваются отряду за следующие нарушения:

№ п/п	Нарушение	Количество баллов	Примечание
При надевании противогаза			
1.	При надевании противогаза не закрыты глаза.	-1	Оценивается во время выполнения норматива
2.	При надевании не задержано дыхание.	-1	Оценивается во время выполнения норматива
3.	После надевания противогаза не сделан полный выдох.	-1	Оценивается во время выполнения норматива
4.	При надевании шлем-маска была взята руками не за утолщенные края у нижней части, большие пальцы были не снаружи.	-1	Оценивается во время выполнения норматива
5.	Шлем-маска надета с перекосом.	-2	Оценивается после выполнения норматива во время осмотра
6.	Противогазная сумка не закреплена на туловище.	-1	Оценивается после выполнения норматива во время осмотра
7.	Противогазная сумка утеряна.	-5	Оценивается после выполнения норматива во время осмотра
8.	Не извлечен клапан-заглушка воздухозаборного отверстия противогазной коробки.	-2	Оценивается после выполнения норматива во время осмотра
9.	При надевании шлем-маска была порвана или повреждена.	-5	Оценивается после выполнения норматива во время осмотра
10.	Противогазная сумка была повреждена.	-5	Оценивается после выполнения норматива во время осмотра
При надевании ОЗК в виде комбинезона			
1.	Защитные чулки перепутаны местами.	-1	Оценивается после выполнения норматива во время осмотра
2.	Защитные чулки не зафиксированы на ремне.	-1	Оценивается во время выполнения норматива
3.	Концы тесемок не продеты в полукольца по низу спинки плаща либо продеты неверно.	-1	Оценивается во время выполнения норматива
4.	Концы тесемок не закреплены.	-1	Оценивается во время выполнения норматива
5.	Центральные держатели шпенок не застегнуты на центральный шпенок и не закреплены либо закреплены неверно.	-2	Оценивается после выполнения норматива во время осмотра
6.	Неверно застегнуты полы плаща.	-2	Оценивается после выполнения норматива во время осмотра
7.	Держатели двух шпенок, расположенных ниже центрального	-2	Оценивается после выполнения норматива во время осмотра

	шпенька, не закреплены закрепками или закреплены неверно.		
8.	Не застегнуты боковые хлястики плаща на шпеньки либо застегнуты неверно.	-2	Оценивается после выполнения норматива во время осмотра
9.	Не застегнуты борта плаща либо застегнуты неверно.	-2	Оценивается после выполнения норматива во время осмотра
10.	Не надето снаряжение, либо надето не поверх плаща.	-1	Оценивается после выполнения норматива во время осмотра
11.	Не надет капюшон либо надет неверно.	-2	Оценивается после выполнения норматива во время осмотра
12.	Не застегнут хлястик капюшона либо застегнут неверно.	-2	Оценивается после выполнения норматива во время осмотра
13.	Не надеты перчатки либо надеты неверно.	-2	Оценивается после выполнения норматива во время осмотра
14.	Не надеты петли на большие пальцы.	-1	Оценивается после выполнения норматива во время осмотра
15.	Утеряны чехлы для плаща и для чулков и перчаток.	-5	Оценивается после выполнения норматива во время осмотра
16.	Костюм порван или поврежден (включая шпеньки и хлястики).	-5	Оценивается после выполнения норматива во время осмотра
17.	Повреждены чехлы для плаща и для чулков и перчаток.	-5	Оценивается после выполнения норматива во время осмотра
18.	Нарушен порядок надевания защитного костюма.	-3	Оценивается во время выполнения норматива
При надевании Л-1			
1.	Брючная часть комплекта надета неверно.	-1	Оценивается после выполнения норматива во время осмотра
2.	Не застегнуты хлястики брючной части либо застегнуты неверно.	-1	Оценивается после выполнения норматива во время осмотра
3.	Бретели комбинезона не пристегнуты к брюкам.	-2	Оценивается во время выполнения норматива
4.	Бретели комбинезона не перекинuty через спину.	-2	Оценивается во время выполнения норматива
5.	Промежуточный крепеж куртки не застегнут.	-2	Оценивается после выполнения норматива во время осмотра
6.	Не надето снаряжение, либо надето не поверх снаряжения.	-1	Оценивается после выполнения норматива во время осмотра
7.	Не надет капюшон либо надет неверно.	-2	Оценивается после выполнения норматива во время осмотра
8.	Не застегнут хлястик капюшона либо застегнут неверно.	-2	Оценивается после выполнения норматива во время осмотра
9.	Не надеты перчатки либо надеты неверно.	-2	Оценивается после выполнения норматива во время осмотра

10.	Не надеты петли на большие пальцы.	-1	Оценивается после выполнения норматива во время осмотра
11.	Утеряна переносная сумка комплекта.	-5	Оценивается после выполнения норматива во время осмотра
12.	Костюм порван или поврежден (включая шпальки и хлястики).	-5	Оценивается после выполнения норматива во время осмотра
13.	Повреждена переносная сумка комплекта.	-5	Оценивается после выполнения норматива во время осмотра
14.	Нарушен порядок надевания защитного костюма.	-3	Оценивается во время выполнения норматива

Отрядное состязание «Выживание в экстремальных условиях»

Состязание проводится в формате поочередного прохождения этапов в составе отряда, в рамках которого участники должны продемонстрировать основные навыки выживания: ориентация на местности, навык постройки временных укрытий, навык вязания туристических узлов, навык разведения различных видов костров, а также знание сигналов бедствия.

Материально-техническое обеспечение:

- Водонепроницаемое полотно, представленное туристическим тентом или брезентовой плащ-палаткой, в количестве не менее 2 штук;
- Туристическая веревка статическая (диаметр 6 мм) – не менее 25 метров;
- Компас магнитный – не менее 10 шт.;
- Карта местности в количестве, необходимом для проведения состязания, из расчета по одной шт. на отряд;
- Линейка (при необходимости, если на компасе нет линейки) – в количестве не менее 10 шт.;
- Карандаш простой – не менее 10 шт.;
- Карточки с названиями костров в количестве 5 шт.;
- Карточки с названиями туристических узлов в количестве 10 шт.;
- Дрова или поленья – в количестве достаточном для разведения 5 костров;
- Палки длиной 40-50 см. – 14 шт.;
- Секундомер – 1 шт.;
- Ручки или карандаши – 10 шт.;
- Пачка бумаги А4 – 1 шт.;
- Малая пехотная лопата (МПЛ) – в количестве не менее 5 шт.;
- Карточки с названиями видов костров в количестве, необходимом для проведения состязания.

Описание состязания:

Состязание включает в себя 5 этапов они проходятся последовательно в следующем порядке:

1. Этап «Костер»;
2. Этап «Ориентирование»;
3. Этап «Земля-воздух»;
4. Этап «Узлы»;
5. Этап «Укрытие».

Этапы располагаются на условно прямой линии на расстоянии 10-15 м. друг от друга.
Система оценивания:

За выполнение предполагаемого этапом состязания действия отряда присваиваются баллы. В случае если действие было не выполнено, выполнено неверно или выполнено не в полной мере – баллы не присваиваются.

Отряд-победитель определяется по количеству набранных баллов. При равенстве набранных баллов победителем становится отряд, прошедший всю дистанцию за меньшее время.

ПРИМЕЧАНИЕ: дистанция между элементами этапа носит рекомендательный характер.

Порядок прохождения состязания

Отряд прибывает на стартовую позицию. По команде организатора (судьи или инструктора) «На старт. Внимание. Марш!» отряд начинает движение к первому этапу.

Этап 1. «Костер»

Прибыв на первый этап, отряд делится на пары каждая из которых вытягивает вслепую карточку с наименованием вида костра, который им необходимо выложить из дров или поленьев. При этом, отряду необходимо оформить костровое место, соблюдая правила техники безопасности. Оценивается правильность сборки костра и время (время засекается от начала выполнения задания по окончании сборки последнего костра). По завершению выполнения задания этапа отряд продолжает движение к следующему этапу. За каждый правильно собранный костёр отряду присуждается 10 баллов, максимальное количество баллов за этап – 50 баллов.

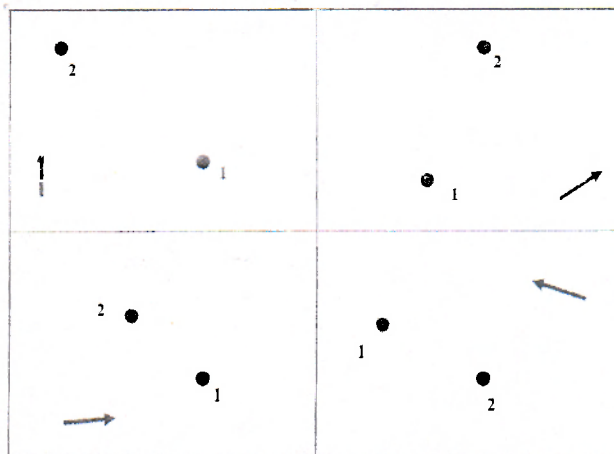
ПРИМЕЧАНИЕ: Участникам предлагаются карточки с названиями пяти видов костров: «колодец», «охотничий», «нодья», «таёжный», «шалаш».

Для подготовки к состязанию отрядам могут быть направлены следующие виды костров: «колодец», «пирамида», «охотничий», «звездный», «нодья», «шалаш», «таежный».

Этап 2. «Ориентирование»

По прибытии на этап все участники отряда получают индивидуальный листок с заданием, магнитный компас, линейку и ручку (карандаш) для выполнения задания. На индивидуальном листке указывается 2 (две) точки, обозначенные номерами, а также направление на север (рис. 1). Этап направлен на проверку навыков ориентирования на местности – работы с магнитным компасом. Участнику необходимо взять азимут движения от точки 1 до точки 2. Листки сдаются судье, по последнему сдавшему листок, отряд выдвигается к следующему этапу. Оценкой выполнения этапа является правильное выполнение персонального задания и время, затраченное на этап. Каждое выполненное задание даёт отряду 10 баллов, максимальное количество баллов за этап – 100 баллов.

Рисунок № 1 – пример индивидуальных заданий «Ориентирование»



Этап 3. «Земля-воздух»

Площадка для прохождения этапа представляет собой размеченное мелом или специальной лентой площадку 10x10 метров. На этой площадке в произвольном порядке находятся 14 палок длиной 40-50 см. Командир отряда вслепую вытягивает вариант карточки задания, на которой указано значение сигнала. Задача отряда быстро из подручных вариантов выложить сам сигнал. В качестве подручных материалов могут использоваться палки, личные вещи и др. По выполнении задания отряд выдвигается на следующий этап. Оценивается правильность сборки сигнала и время, затраченное на этап. За прохождение этапа даётся 50 баллов.

ПРИМЕЧАНИЕ: отрядам могут быть предложены знаки бедствия, представленные на рисунке № 2:

№	Значение сигнала	Сигнал	Значение сигнала	Сигнал
1	Нужен врач – серьезные телесные повреждения		Судно серьезно повреждено	·
2	Нужны медикаменты		Здесь можно безопасно совершить посадку	△
3	Не имеем возможности к передвижению	X	Требуется топливо и масло	L
4	Нужна пища и вода	F	Всё в порядке	LL
5	Требуется огнестрельное оружие и боеприпасы	∨	Нет	N
6	Требуется карта и компас	□	Пытаемся взлететь	I>
7	Нужна сигнальная лампа с батареей и радиостанцией	 	Да	Y
8	Укажите направление следования	K	Не понял	JL
9	Следую в этом направлении	↑	Мы нашли всех людей	LL

Рисунок № 2 – пример знаков бедствия к заданию «Земля-воздух»

Этап 4. «Узлы»

Этап представляет собой натянутую между двух произвольных опор верёвку длиной не менее 5 метров. Рядом находятся 10 отрезков веревки для вязания узлов в количестве 10шт. По прибытии на этап участники вслепую вытягивают карточку с персональным заданием. В каждой карточке указано наименование узла, который участнику предстоит связать. Далее каждый участник берет отрезок веревки и вяжет на натянутую веревку свой вариант задания. По выполнении последним участником задания отряд выдвигается на следующий этап. Оценивается правильность связанного узла, а также время, затраченное на задание. За каждое правильно выполненное задание отряд получает 10 баллов, максимальное количество баллов на этапе – 100 баллов.

ПРИМЕЧАНИЕ: в качестве задания участникам рекомендуется дать следующие узлы: «восьмерка проводник», «восьмерка одним концом»,

«проводник», «булинь», «шкотовый», «грейпвайн», «узел прусика», «прямой», «ткацкий», «стремя».

Для подготовки отрядам может быть направлен следующий перечень узлов: «восьмерка проводник», «дубовый» «восьмерка одним концом», «австрийский проводник», «проводник», «булинь», «шкотовый», «брамишкотовый», «австрийский схватывающий», «грейпвайн», «узел прусика», «рифовый», «прямой», «ткацкий», «контрольный», «стремя».

Этап 5. «Укрытие»

Отряд прибывает на финальный этап состязания, задача отряда соорудить временное укрытие. Для этого отряду предоставляется водонепроницаемое полотно и веревки. Целесообразно разместить место проведения этапа вблизи растущих деревьев, на базе которых и будут создавать укрытие. Оценивается правильность создания укрытия и время, затраченное на задание. Состязание завершается после доклада отряда о выполнении задачи организатору (судье или инструктору), после чего отсчет времени останавливается.

Отрядное состязание «Тактическая подготовка»

Описание:

Основой состязания является выполнение отрядом в полном составе задачи, направленной на отработку выполнения налета на позиции условного противника на пересеченной местности.

Выполнение задачи включает в себя:

- Организация поиска с помощью координат;
- Проведение разведки на местности (распределение задач, использование БПЛА);
- Уничтожение ЗКП условного противника с использованием лазертаг оборудования;
- Отход группы в пункт сбора.

Участие принимает отряд в полном составе под руководством командира. Состязание проводится с использованием лазертаг оборудования. Для проведения состязания привлекаются статисты (условная группа противника) в составе 3-5 человек. Задача выполняется на время.

**Состав Штаба муниципального этапа военно-патриотической игры
«Зарница 2.0»**

1. Емельянова Ольга Анатольевна - заместитель Главы Байкаловского муниципального района по социальным вопросам, председатель штаба;
2. Куликов Игорь Юрьевич - специалист по организации работы местного отделения Движения Первых в Байкаловском муниципальном районе, заместитель председателя штаба (по согласованию);
3. Боровиков Игорь Анатольевич – председатель ветеранов ГСВГ и ЗГВ Байкаловского района, член штаба по согласованию;
4. Глухих Анастасия Николаевна - директор МБУ ДО «Байкаловская СШ», член штаба.
5. Дербенева Галина Рудольфовна - начальник Штаба местного отделения «ЮНАРМИЯ» Байкаловского района, член штаба.
6. Зырянов Иван Леонидович – Главный врач ГАУЗ СО «Байкаловская ЦРБ», член штаба по согласованию;
7. Кошелев Александр Сергеевич – Врио начальника МО МВД России «Байкаловский», член штаба по согласованию;
8. Мирошкина Светлана Ахметжановна- директор МКУ «Комитет физической культуры и спорта Байкаловского муниципального района», член штаба;
9. Намятова Валентина Геннадьевна - муниципальный координатор федерального проекта «Навигаторы детства», член штаба по согласованию;
10. Попова Ирина Викторовна – председатель МО СООО ветеранов, пенсионеров МО БМР, член штаба по согласованию;
11. Папулова Светлана Александровна - директор МАОУ «Байкаловская СОШ», член штаба.
12. Рагозина Юлия Александровна - директор МАУ ДО Байкаловский ДЮЦ «Созвездие», член штаба;
13. Спирина Надежда Васильевна – заместитель начальника Управления образования Байкаловского муниципального района Свердловской области, член штаба;
14. Чернаков Виктор Васильевич – начальник ГКПТУ СО «ОПС СО №12», член штаба по согласованию.

Приложение № 3
к Распоряжению Администрации
Байкаловского муниципального района
Свердловской области
от 10.02.2025г. № 35-р

**План-график подготовки, организации и проведения
муниципального этапа военно-патриотической игры «Зарница 2.0»**

№	Этап игры	Дата	Ответственный (в той числе по согласованию)
1.	Школьный этап Военно-патриотической игры «Зарница 2.0»	17.02.2025 - 28.02.2025	Куликов И.Ю.
2.	Заседание организаторов/судей игры	18.02.2025 25.02.2025 04.03.2025 11.03.2025 18.03.2025 25.03.2025 01.04.2025 08.04.2025	Куликов И.Ю. Рагозина Ю.А. Глухих А.Н. Дербенева Г.Р. Иванова О.А. Орлова Н.А.
3	Военно-патриотическая игра «Зарница 2.0» младшая возрастная группа	28.03.2025	Куликов И.Ю. Рагозина Ю.А. Глухих А.Н. Дербенева Г.Р.
4	Военно-патриотическая игра «Зарница 2.0» средняя-старшая возрастная группа	12.04.2025	Куликов И.Ю. Рагозина Ю.А. Глухих А.Н. Дербенева Г.Р.
5	Организация участия команд-победителей муниципального этапа в зональном этапе Военно-патриотической игры «Зарница 2.0»	17.04.2025- 08.05.2025	Куликов И.Ю.